

VIDEO GAME MAGAZINE
ゲーメスト

GAMEST

July 15. 1997 No.197

平成9年7月15日発行(毎月2回、15日、30日発行)
第12巻第11号通巻197号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可

ゲームセンターを
10倍おもしろくする本

この夏待望!!
新作スクープ

ザ・キング・オブ・ファイターズ'97
マーヴル・スーパーヒーローズVS.ストリートファイター

特別付録
ゲーム業界就職最前線'98

鉄拳3
ヴァンパイアセイヴァー

ロストワールド/ソルディバイド/バーチャストライカー2/ほか

1997
7.15
毎月15日・30日発売/特別定価
560yen



HONDA



CR-X SiR



CIVIC SiR

mazda



RX-7 ∞



RX-7 RZ

MITSUBISHI



LANCER GSR

SUBARU



IMPREZA WRX

TAITO®

新たなライバルと、さらに高度なコースを加え、
あの「サイド・バイ・サイド」がパワーアップして登場。





サイドバイサイド2
エボルツィオーネ

SIDE BY SIDE 2 Evoluzione™

TOYOTA



TRUENO GTV



CERICA GT-FOUR

NISSAN



180SX



SKYLINE GT-R

タイトーホームページにアクセスしよう！
http://www.taito.co.jp

株式会社タイトー®
〒102 東京都千代田区平河町2-5-3 ©TAITO CORP. 1997

とうとうその片鱗が見え始めた「K.O.F.'97」。
今回はストーリー紹介だが、最新情報は
入り次第掲載するので、期待して待っててね。

再び「熱い」夏がやってくる

THE KING OF FIGHTERS '97 ®

STORY

主人公チーム

大門の稽古場。ぬかずく男を腕組みしながら見ている大門。

大門　「先生………どうか頭を上げてください」

男　「いや、うんと言ってくれるまではあげんぞ。このままでは日本柔道界はダメなのだ。頼む！　戻ってきてくれ。そして日本柔道を助けてくれ!!」

大門　「先生………！」

必死に体を起こそうとするが頑として譲らない。困った顔で考え込む大門。

大門　「………わかりました」

がばっと身を起こし大門を凝視する男。

男　「本当かね？」

大門　「柔道の強さに限界を感じてこの格闘界に身を投じた自分ではありますが、柔道を軽んじたことは片時もありませんでした。柔道がなければ今の自分はなかった。その柔道が危機とあらば黙って見ているわけにもいかんでしょう。微力ながら、お手伝いさせてください」

男　「ありがとう、本当にありがとう、大門君！」

大門　「ただし、一つお願いがあります」

男　「？何かね？」

大門　「ご存じだとは思いますが、キング・オブ・ファイターズが明日から開催されます。何事もけじめが大切、すべてのことはキング・オブ・ファイターズが終わってからということにしていただきたい」

男　「そう言うと思っていたよ。わかっている。精一杯がんばってくれたまえ」

大門　「ありがとうございます」

※

港。どこを眺めるでもなくぼんやりとしている紅丸。煙草に火をつける。何度か火をつけたり消したりしながら、明滅する火を眺める。火の明滅に呼応してフラッシュバックする紅丸の記憶。

紅丸　「あの日以来か、奴に負けることも勝つこともなくなったのは………」

呼応して脳裏によぎるビジョンはすべて京の姿。京と最後に対戦した時、京が自分にとどめをさした時の記憶。

紅丸　「奴に負けたってことをしばらく忘れてたな………」

空に向かって煙を吐く。

紅丸　「いつまでも仲良しこよしって訳にもいかねえさ………、そろそろ潮時かもな。草薙京か…………」

※

響く荒い息遣い。ファイティングポーズをとっている京。何者かと闘っている。

京　「くそッ…………!!」

対戦相手の微妙な動き。スキを見つける京。

京　「勝てる!!」

掌から一気に燃え上がる炎。

京　「くらえぃっ!!」

打ち込まれる炎。消滅する相手の影。その瞬間、打ち込んだ炎が収縮して消え、入れ代わりに「闇」が拡散していく。何の影と特定できないくらいに広がっていく影。炎ばかりでなく、京さえも呑み込もうとしていく。

京　「くッ！…………はッ!!……………!!!」

全身はもちろん、声も呼吸もすべて呑み込まれてしまう京。視覚には闇しか映ってこない。その状態で次第に大きくなってくる耳鳴り。耳を押さえるがどうにもならない。次第に何の音かが分かってくる。

京　「これは…………歓声!?」

耳鳴りが最大のものになった瞬間、突如として開けてくる視界。スタジアムが見える。彼方に「KOF」の文字。

京　「……………！」

目を覚ます京。全身に汗をかいている。

京　「夢か………、いつの間にか寝入っちまったんだ」

不意に机に視線を移す。その先に置かれている「キング・オブ・ファイターズ」の招待状。

京　「キング・オブ・ファイターズか…………、何があるってんだ…………？」

※

稽古場。道着をたたむ大門。

港。煙草をもみ消す紅丸。

招待状を眺める京。

京・紅丸・大門　「明日か…………」



いつまでも仲良しこよしって訳にもいかねえさ…

K.O.F

大門　五郎

格闘スタイル　柔道＋我流格闘術
誕生日　5月5日
出身地　日本　血液型　A
身長　204cm　体重　138kg
趣味　自然と親しむこと
好きな食べ物　ざるそば
得意スポーツ　柔道
大切なもの　ゲタ
キライなもの　精密機械
声優　臼井　雅基

二階堂　紅丸

格闘スタイル　シューティング
誕生日　6月6日
出身地　日本（日米ハーフ）　血液型　O
身長　180cm　体重　70kg
趣味　とにかく目立つこと　好きな食べ物　刺し身
得意スポーツ　クレー射撃
大切なもの　自分自身
キライなもの　おたく
声優　モンスター前塚

草薙　京

格闘スタイル　草薙流古武術＋我流拳法
誕生日　12月12日
出身地　日本　血液型　B（Rh-）
身長　181cm　体重　75kg
趣味　詩を書くこと　好きな食べ物　焼き魚
得意スポーツ　アイスホッケー
大切なもの　単車と彼女（ユキ）
キライなもの　努力
声優　野中　政宏

京へのライバル意識から、彼とチームである現在の立場に疑問を抱き始める紅丸。日本柔道界の危機に復帰を決める大門。何者かに「K.O.F.」で苦しめられる夢を見続ける京。それぞれの思惑を胸に彼らは大会に向かう。

ライターから一言：攻守とも優れた能力を誇る京サマ、スピードが自慢の紅丸、パワーで圧倒するゴローちゃんと三者三様のメンバーで構成されたチームだけにバランスの面では文句ナシ。そろそろ服装のひとつも変えてイメチェンを図ってくれればバッチリだ。後は闇払いさえ返してくれれば…。（ぴぐ）

PSYCHO-SOLDIER TEAM

私たちが闘うことで勇気づけられる人がいることを知りました

STORY

サイコソルジャーチーム

ケンスウ　「ひゃー、今回も凄い数やなぁ」
　二人にとって、手紙は通信手段としてたまにある程度で、あまり届かないのであるが、最近は違った。
　チンが街に出掛けては、帰りに大量の手紙を持って帰ってくるのである。
アテナ　「去年のキング・オブ・ファイターズに出てからというもの、たくさんの手紙がくるようになったわね」
ケンスウ「あったりまえや、オレたちの勇姿をＴＶで見せつけてやったからなぁ」
チン　「じゃが、おぬしには一通も来てないようじゃがの」
ケンスウ「ちゃいますよ、お師匠さん。オレにも結構来てるんですよ」
チン　「おぬしはアテナファンの男連中からきた苦情の手紙や、カミソリレターとかを数に入れてうれしいのか？」
ケンスウ「……………だって………」
　いじけるケンスウ。
ケンスウ「……・大体、お師匠さんにすらファンレターがきてるっちゅうのに、なんでオレばっかし『アテナに近寄るな』ってな、男からの手紙ばっかしなんや………ブツブツ」
チン　「あーあ、独り言が始まってしもうたわい。ありゃ、しばらくほっとくしかなさそうじゃな」
　そんなケンスウをよそに、アテナは一通の手紙を見つけた。
アテナ　「あら？ケンスウ、女の子から一通来てるみたいよ」
ケンスウ「ブツブツ……………えっ？女の子？………いゃっほー、やったー、女の子から手紙、手紙やー」
　ケンスウは、アテナからその手紙を受け取り内容を確認すると、さっきとはうってかわって満面の笑みを浮かべている。
チン　「しかしな………儂はお前たちを有名にするために、出場させたわけではなかったんじゃが…………」
ケンスウ「わかってるってお師匠さん」
アテナ　「そうですよ、お師匠様」
チン　「なら、いいんじゃがのう」
　複雑な心境である。たしかに前大会から今まで修業はきっちりやっているし、むしろ以前よりがんばっているようなので問題はないが、あの子たちの若さが気にかかる。この状態が続けば、いずれ勘違いしかねないのではないかと不安感がつきまとう。
ケンスウ「で、今年はどうしはるんです？キング・オブ・ファイターズのほうは」
チン　「それをどうしようかと考えとったんじゃが、今年は辞めようかと思っとる」
アテナ　「どうしてですか？」
チン　「前回はお前たちの希望もあって、修業の一環として参加させたんじゃが、これに関してはよかったと思っとるし、お前たちもよくがんばった。儂が思っとった以上に修行の成果も出ておったんで、ほめてもおつりがくるくらいじゃ」
ケンスウ「なら今年も出場して、修業の成果を試してもいいんやないですか？」
チン　「じゃが、前大会が大きかったこともあって、お前たちのまわりが騒がしくなりすぎた」
アテナ　「たしかにこの手紙の山もそうですし、数多くの出版・ＴＶ関係からの取材依頼とかも来たり、いろいろありましたよね」
チン　「お前たちには、外界からの刺激のない静かな環境でのびのびと修業してほしいんじゃ。それに、何度も言うようじゃが、お前たちの力は来るべき時に人々を救うために使うもの。だから見せ物的になるのはどうかとも思うがのう」
ケンスウ「そーやなぁ。まぁ、お師匠さんがそこまで考えてはるんやったら、無理に出んでもいいんやないですか」
アテナ　「そうよね。私たちは修業のほうが大切ですから」
チン　「そうか、わかってくれたか」
　と、二人は言っているものの古寺で修業ばかりしているアテナやケンスウが、年に１度の大会を楽しみにしていたのも確かで、こころなしか返答にも元気がない二人に、心が痛む。

※

　夕方、一日の修業も終わり、個人おもいおもいの時間を過ごしている。
　チンは散歩へ、あとの二人は、今日届いた手紙に目を通していたが、アテナはその中の一通に目が止まった。
　送り主は同年代らしき女の子からで、その手紙を読み終わった後少し考えていたようであるが、ケンスウにその手紙を見せる。
ケンスウ「ふーん、こーゆう人もおるんやなぁ」
アテナ　「私、お師匠様に話してみる」
　そう言うと、アテナは手紙を返してもらい、散歩から戻ってきたチンの元にむかった。
ケンスウ「あ、ちょっとアテナ、待ってーな」

※

アテナ　「お師匠様、少しお話があるんですが」
チン　「どうしたんじゃアテナ？あらたまって」
アテナ　「私、いろいろ考えたんですが、やっぱりキング・オブ・ファイターズに出たほうがいいと思うんです」
　というと、先ほどの手紙をチンに渡した。

> 　初めましてアテナさん。私は、前回のキング・オブ・ファイターズで闘っているアテナさんを見てファンになりました。
> 　というのも、とある病気がきっかけで歩けなくなった私は、退院後、家の外に出ることが怖くなり、学校に行かなくなってしまったのですが、その数ヵ月たったある日、たまたまつけたＴＶに同年代の女の子が闘っている姿が映っていたのです。
> 　後日、その女の子はアテナさんだと知りましたが、倒れても倒れてもくじけず一生懸命闘っている姿を見て勇気づけられました。そしたら、このままじゃダメだっていう気持ちになって、がんばって学校に行くようにしたんです。そして、秋から一生懸命勉強して、なんとか無事高校に進学することが出来ました。
> 　これもアテナさんのおかげです。ありがとうございました。
> 　ところで、今年も大会には出場されるのですか？そうであれば、会場までがんばって応援しに行こうと思います。
> 　これからもがんばってください。

アテナ　「私はこの手紙を読んだときに、私達が闘うことで、勇気づけられている人がいることを知りました。私達の力は人々を救うためのものですよね？これもある意味で救いの手段ではないでしょうか？」
ケンスウ「そーやなぁ。たしかに、修行してるだけやったら人は救えへんけど、オレ達が大会に出るだけで、こんな風に勇気づかせたりできるんやったら、進んでやるべきやと思いますよ」
　後を追ってきて隣で話を聞いていたケンスウは、素直に自分の意見を語った。
チン　「うーむ」
アテナ　「あと、修行環境が変わっても、私達が強い意志をもって修行に取り組めば問題のないことだと思います」
ケンスウ「オレも同意見です」
チン　「そーか。それだけの決意があれば優勝も出来そうじゃな」
アテナ　「それじゃあ、お師匠様………」
チン　「自分の信念をもって行動することは良いことじゃ、それを師である儂が潰すわけなかろう。それにおまえ達は自分のすべきことをちゃんと理解しておるようじゃ、なにもいうことはあるまい」
アテナ・ケンスウ「ありがとうございます」
ケンスウ「よーし、今度こそは、ファンレターをいっぱいもらえるようにがんばるでー」
アテナ　「もう、ケンスウったら。だから、それが目的じゃないでしょ！」
チン　「やっぱり間違いじゃったか………」
ケンスウ「冗談ですよ、お師匠さん」
チン　「本当かのう………」
　疑惑の目でケンスウを見る。
ケンスウ「本当ですよ。なあ、アテナ？」
アテナ　「さぁ、どうかしらね」
ケンスウ「もぉ、アテナまでー」
　夕焼け空に笑い声がこだまする。その暖かい空気のなかチンは思うのであった。
チン　「儂が心配せんでも、周りの環境に影響を受ける様なヤワな精神ではないようじゃな。あの子達は儂の知らん間にどんどん成長していきよる、儂も歳をとるはずじゃ。まぁ、修行の成果を見せてもらうとするか。じゃが、前回の様に、また妙な争いに巻き込まれなければ良いがのう………」



麻宮　アテナ

格闘スタイル　超能力＋中国拳法
誕生日　３月14日
出身地　日本　血液型　Ｂ
身長　163cm　体重　48kg
趣味　星占い　好きな食べ物　いちご大福
得意スポーツ　ラクロス
大切なもの　ピーターラビットのティーセット
キライなもの　バッタ
B-83　W-57　H-82
声優　栗栖ゆきな

鎮　元斎

格闘スタイル　中国拳法(主に酔拳)
誕生日　４月27日
出身地　中国　血液型　Ａ
身長　164cm　体重　53kg
趣味　麻雀　好きな食べ物　酒
得意スポーツ　散歩orスキップ
大切なもの　酒
キライなもの　パンダ
声優　西村　寿一

椎　拳崇

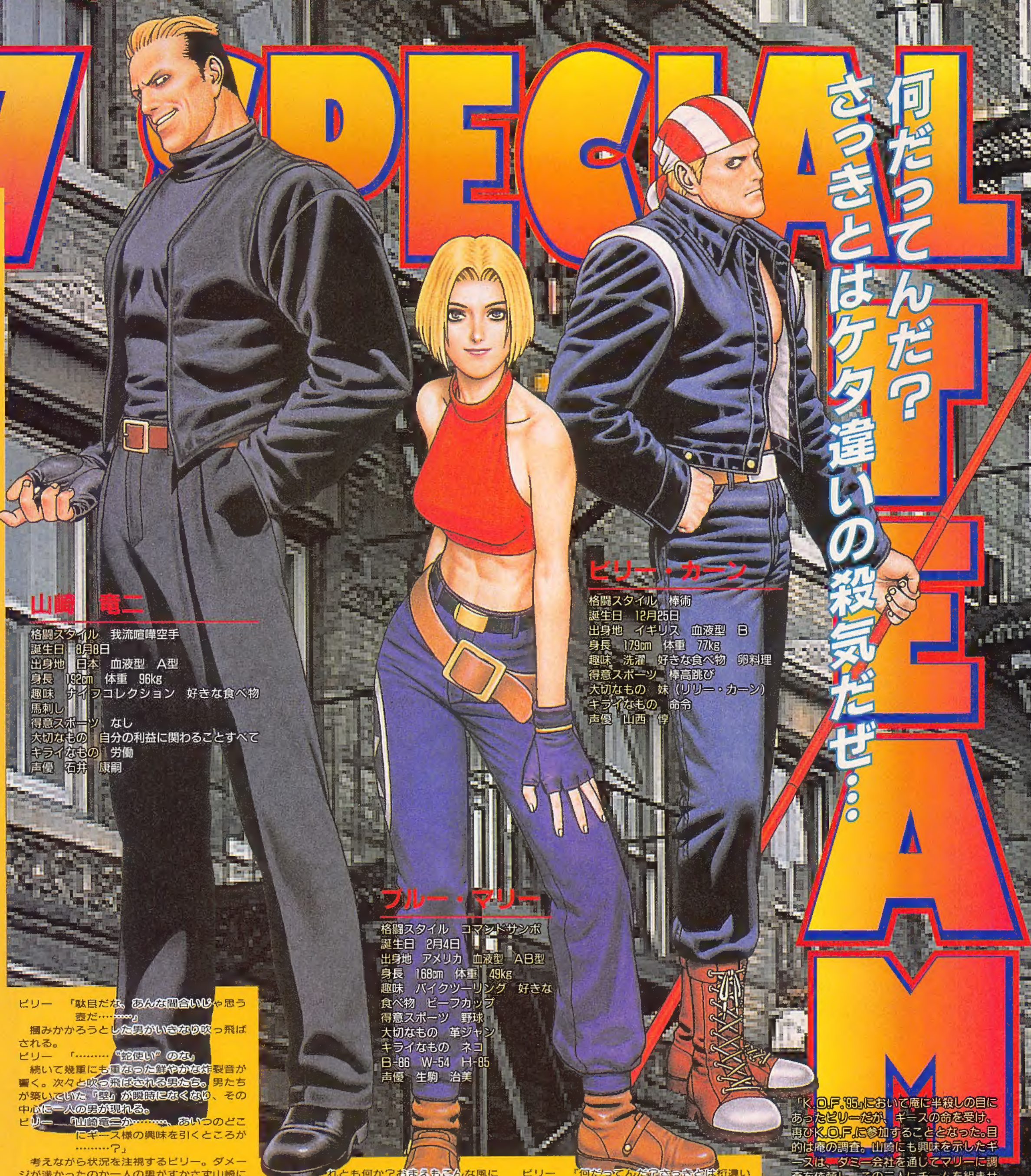
格闘スタイル　超能力＋中国拳法
誕生日　９月23日
出身地　中国　血液型　Ｂ
身長　172cm　体重　61kg
趣味　漫画鑑賞　好きな食べ物　肉まん
得意スポーツ　サッカー
大切なもの　早見　優のデビューアルバム
キライなもの　修業
声優　矢野　栄路

　当初はK.O.F.出場を見合わせるつもりだった３人だが、ファンからの手紙により、自分たちの闘いで勇気づけられている人たちがいることを知る。アテナは人々に希望を与えるためにもK.O.F.出場を希望し、ケンスウと二人でチンを説得、K.O.F.出場を決める。

ライターから一言：シリーズを通して、恐るべきパワーを維持してきたチン。あまりの強さに'97では、チンに代わってアテナの後輩がメンバーに加わるに違いない」と予想していたが、見事に裏切られ、轟沈。今回も強いのかな？（ももやん）

'97 SPECIAL TEAM

何だってんだ？
さっきとはケタ違いの殺気だぜ…



山崎　竜二

格闘スタイル　我流喧嘩空手
誕生日　8月8日
出身地　日本　血液型　A型
身長　192cm　体重　96kg
趣味　ナイフコレクション　好きな食べ物　馬刺し
得意スポーツ　なし
大切なもの　自分の利益に関わることすべて
キライなもの　労働
声優　石井　康嗣

ブルー・マリー

格闘スタイル　コマンドサンボ
誕生日　2月4日
出身地　アメリカ　血液型　AB型
身長　168cm　体重　49kg
趣味　バイクツーリング　好きな食べ物　ビーフカップ
得意スポーツ　野球
大切なもの　革ジャン
キライなもの　ネコ
B-86　W-54　H-85
声優　生駒　治美

ビリー・カーン

格闘スタイル　棒術
誕生日　12月25日
出身地　イギリス　血液型　B
身長　179cm　体重　77kg
趣味　洗濯　好きな食べ物　卵料理
得意スポーツ　棒高跳び
大切なもの　妹（リリー・カーン）
キライなもの　命令
声優　山西　惇

「K.O.F.'95」において庵に半殺しの目にあったビリーだが、ギースの命を受け、再びK.O.F.に参加することとなった。目的は庵の調査。山崎にも興味を示したギースは、ダミー会社を通してマリーに調査を依頼し、この三人にチームを組ませる。

STORY

'97スペシャルチーム

サウスタウンを一望できる唯一のビル、ギースタワー。椅子に深く腰掛け、いつもと変わらぬ風景を眺めているギース。扉をノックする音がする。

ギース　「入れ」
ビリー　「失礼します」

ビリーが近づいてくる歩調に合わせるかのように、ゆっくりと窓に背をむけるギース。

ビリー　「何かご用で？」

引き出しから何か招待状らしき封筒を取り出し、ビリーに差し出す。

ギース　「読め」

封筒を受け取り開封する。

ビリー　「へぇ。やるんですね、キング・オブ・ファイターズを」
ギース　「うむ。ハプニングがあったにもかかわらず、興行的には成功を収めたようだからな。スポンサーがまた「ウマ味」にあずかりたくなるのも無理はない」
ビリー　「出場なさるんですか？」
ギース　「今回は見合わせることにした。私もそうそう暇ではないのでな」
ビリー　「それでは…………」
ギース　「今日呼んだのはほかでもない。おまえに出場してもらう。出場者に少々気になる男がいてな………」
ビリー　「そいつの調査ですね。やらせていただきます。で、気になる男というのは………、やはりテリー・ボガード？」
ギース　「いや。八神庵だ。いや、正確に言えば八神が持つ力と言ったほうがいいか」

ビリーの脳裏に忌まわしい記憶が蘇る。かろうじて感情を押し殺すビリー。

ビリー　「八神………庵！………しかし奴の操る力はオロチの力、それも亜流の………。そんな物をなぜいまさら………？オロチの力などもう興味がなかったのでは？」
ギース　「奴の操る力、確かにオロチの亜流といっていいかもしれん。が、前大会で見せた奴の狂気、あれは、私が見たオロチにはないもの、いや、それ以上だった。その体自身にオロチの血を受けた男………。あの男ひょっとすると相当に化けるかもしれん」
ビリー　「混血ゆえにか………。なるほど、そういうことでしたら………。しかし、ご存じでしょうが、奴と俺には因縁があります。それを考えた上で俺をご指名になったのですか？ともすれば奴を………殺しますよ、俺は」
ギース　「かまわん…………。それで死んでしまえばそこまでの男、だ」
ビリー　「わかりました、そういうことでしたら。ところで、誰と組めばいいのですか？」

口元だけをゆるませ、ビリーを凝視するギース。

ギース　「一人は山崎竜二。もう一人はブルー・マリーだ」
ビリー　「山崎にブルー・マリー？そいつはまた………」
ギース　「山崎にも少々興味があってな………。だが、こちらはおまえが調べる必要はない。ダミー会社を通じてそっちの調査はブルー・マリーが勝手にやってくれるだろう。おまえは八神にだけ専念すれば良い」
ビリー　「山崎に何の興味が…………」
ギース　「フッ、会えばわかる、会えばな………。奴の居場所はわかっている。出ていく前にホッパーに確認しておけ」
ビリー　「承知しました。それでは早速………」

退室するビリー。席を立ち再び窓に視線を移すギース。

ギース　「思いのほか面白いものになりそうだな、今大会も」

※

道場。道着を着た男たちが何者かを囲んで立っている。そこから少し離れたところ、道場の中が見渡せるところにビリーが立っている。

ビリー　「もう始まってるようだな」

何の言葉をかけるでもなく、道着の男が囲みの中心にいる男に掴みかかる。

ビリー　「駄目だな、あんな間合いじゃ思う壺だ………」

掴みかかろうとした男がいきなり吹っ飛ばされる。

ビリー　「………“蛇使い”のな」

続いて幾重にも重なった鮮やかな炸裂音が響く。次々と吹っ飛ばされる男たち。男たちが築いていた「壁」が瞬時になくなり、その中心に一人の男が現れる。

ビリー　「山崎竜二か………、あいつのどこにギース様の興味を引くところが………？」

考えながら状況を注視するビリー。ダメージが浅かったのか一人の男がすかさず山崎に組みついていく。山崎の顔に焦りはない。

男　「貴様ぁ、ただではおかん…………！な！」

にやつく山崎。男の腹にはいつの間にかヒ首が突き立てられている。静観するビリー。

ビリー　「どう見たって、タチの悪いチンピラってだけだぜ」
男　「ひ………卑怯……な………」

山崎の顔がさらににやつく。

山崎　「卑怯だぁ？おいおい、スポーツじゃねンだぜ？ハナから喧嘩のつもりだったんだがな………」

ヒ首を動かし、さらに腹をえぐる。苦悶の悲鳴をあげる男。山崎の低い声。

山崎　「………俺ァよ」

崩れ落ちる男。面倒臭そうにヒ首を収める山崎。いつの間にかビリーが道場に入って来ている。気配に気付く山崎。

山崎　「………！なんだ、ギースんとこの飼い犬か。何の用だ？」
ビリー　「たいそうな暴れ方だな。こんな所でどんちゃん騒ぎたあ、よっぽど暇を持て余してるってことか？」
山崎　「何を言ってるのかわからンぜ。それとも何か？おまえもこんな風になりたいってか？」
ビリー　「ハッ！ジョークはやめろよ。俺がおまえに負けるってのか？ありえんな。賭けてもいいぜ」
山崎　「てめぇ、本当に喧嘩を売りに来たのか？あン？」
ビリー　「まあ話を聞けよ。今日来たのは喧嘩じゃない、ビジネスが目的だ」
山崎　「ビジネス？なんだよ、そりゃ？」
ビリー　「近くキング・オブ・ファイターズが開催される。それに参加し、優勝する。それだけだ」
山崎　「キング・オブ・ファイターズだぁ？フンッ、ヒマ人の格闘大会じゃねえか。興味はねぁなぁ。ま、ほかをあたれ………!?」

不意に足をつかまれる山崎。見るとさっきの男が足にしがみついている。今までになかった残酷な笑　みを浮かべる山崎の顔。

山崎　「ク・ク・ク、そ・う・こ・な・く・ちゃ・なあッ！」

瞬時にして上がる血しぶき。狂気とも取れる絶叫をあげる山崎。ビリーの背中を冷たいものが伝っていく。

ビリー　「何だってんだ？さっきとは桁違いの殺気だぜ………‼」

一瞬、ビリーの脳裏をよぎるギースの台詞。

ギース　『会えばわかる、会えばな………』
ビリー　『そうか………、そういうことか』
山崎　「いくらだ…………」

山崎の呼びかけにふと我に返る。

ビリー　「何だ？」
山崎　「いくら出すんだって言ってンだよ。気が変わった………、出てやるぜ、キング・オブ・ファイターズによォ！」
ビリー　「優勝賞金のさらに倍額だ」
山崎　「忘れンなよ………」

一人道場を立ち去る山崎。しばらくして後ろから女が声を掛けてくる。

マリー　「面白い話になってきたみたいね。私も一口乗せてくれない？」
ビリー　「てめぇか。何のつもりだ？」
マリー　「別に………。網を張ってたのよ、丁度いいひまつぶしはないかって」
ビリー　「その網に俺たちが引っかかったってか？」
マリー　「そういうこと」
ビリー　「………ヘッ、ま、いいだろう。ちょうど人数も揃うことだしな。好きにするがいい」

道場を出ていくビリー。すれ違いざまにマリーが声を掛ける。

マリー　「ありがとう、そうさせてもらうわ」

道場を出るとビリーの横に車が追いついてくる。すかさずそれに乗り込み何者をも寄せつけないかのごとく目をつぶる。

ビリー　「メンツは揃った。ヘッ、俺としたことがこんなことで興奮してるぜ。待ってろ、八神庵。必ず仕留めてやるぜ！」

道場。「積み上げられた」男たちを眺めているマリー。

マリー　「なんとかターゲットとは接触できたわ。けど、この依頼、なんだか匂うわね。山崎と同時にクライアントのほうも調べておく必要がありそうだわ」

ライターから一言：K.O.F.ファンの投票で選ばれた、今大会最も注目のスペシャルチーム。ストーリー的には意外（？）とまとまっている。ところで、「リアルバウトチーム」でないということはビリーは'95仕様なのだろうか？ジャンプ攻撃が強い彼も見てみたい気もするが。（はまー）

山崎にビリーか。なんだかキナくさいな…

K.O.F.開催に意気込むジョーと、反対に消極的なアンディ。偶然出会ったブルー・マリーから、今大会に見えるギースの影を聞かされたテリーは、今年のK.O.F.出場を決意。アンディは、2人に押し切られる形で参加を決意する。飢えた狼たちの饗宴が今始まる。

アンディ・ボガード

格闘スタイル　骨法
誕生日　8月16日
出身地　アメリカ　血液型　A
身長　171cm　体重　69kg
趣味　修業　好きな食べ物　納豆スパゲティ
得意スポーツ　ショートトラック
大切なもの　修業時代の写真（師匠の不知火半蔵と一緒に写っているもの）
キライなもの　犬
声優　難波　圭一

テリー・ボガード

格闘スタイル　マーシャルアーツ
誕生日　3月15日
出身地　アメリカ　血液型　O
身長　182cm　体重　77kg
趣味　ビデオゲーム　好きな食べ物　ファストフード
得意スポーツ　バスケットボール
大切なもの　ジェフの形見のグローブ
キライなもの　なめくじ
声優　橋本　さとし



ジョー東

格闘スタイル　ムエタイ
誕生日　3月29日
出身地　日本　血液型　AB
身長　180cm　体重　72kg
趣味　喧嘩　好きな食べ物　ワニの唐揚げ
得意スポーツ　格闘技全般
大切なもの　はちまき
キライなもの　学校
声優　桧山　修之

STORY
餓狼伝説チーム

国際線機内。何やら楽しげなジョー。それとは対照的に憂うつな表情のアンディ。

ジョー　「ん?どうした?浮かないツラして」
アンディ「どうしたもこうしたも………。僕はいいんだ。父さんの墓参りっていう目的があるからね。けど、おまえは違うだろ?何の目的もなしにどうして僕についてくるんだ?」
ジョー　「何の目的って、つれねぇなぁ。一緒に出ようぜ、キング・オブ・ファイターズによ」
アンディ「嫌だ。次の大会ではシングル出場して、世界に俺の名を知らしめるって息巻いてたじゃないか。あれは何だったんだよ?」
ジョー　「いやいや、あれは嘘じゃないんだぜ!?俺としてはそうしたかった。だがな、世の中にはうまく行くこととそうでない事があるんだ。今回はたまたま後者だったってことさ。俺としてそういった何ての?運命?ま、何でもいいや。とにかくそういったことにはあんまり逆らわんようにしてんのよ。かと言ってだな、最初に立てた目的がスタートからつまずいたと言ってすべてをあきらめてしまう。これはこれで前向きとは言えない、そうだろ?」

溜め息をつくアンディ。

アンディ「おまえの言うことはいちいちもっともだと思うよ。それはそれでいいだろう。けどな、その"前向き"って奴をどう考えたら、僕たちがおまえとチーム出場するっていうことにすり替わるんだよ?」
ジョー　「出場するにはチームじゃないと駄目なんだ。シングル出場は叶わない。でも出たい！それを前向きに捉えたらこういう結果が出てくるのは当然だろ?何も無理に闘えって言ってんじゃないんだぜ。いやならいいんだよ。俺が全部片づけちゃうからよ。とにかくメンバーがいなくちゃ話になんないんだよ、わかるだろ?」
アンディ「僕は承諾した覚えはないぞ！兄さんだってそうだ。それに………！」

アンディの口を塞ぎシートベルトを着用させようとするジョー。

アンディ「おい………！ジョー！」
ジョー　「静かにしろよ。もうすぐ着陸だぜ。他のお客様の迷惑も考えろってーの」

辺りを見回すアンディ。他の乗客がアンディに注目している。ばつが悪そうに黙り込むアンディ。

※

墓地。テリーが父、ジェフ・ボガードの前で祈りを捧げている。テリーに近づいてくる足音。女性が声を掛けてくる。

マリー　「どうしたの?こんなとこで」

静かに目を開きマリーのほうに体を向ける。

テリー　「なんだマリーか。久しぶりだな。おまえこそどうしたんだ。こんな所で?」
マリー　「たまたま通りがかったのよ。そうしたら珍しい顔があるじゃない。声を掛けたってわけ。なに?誰かのお墓参り?」
テリー　「ああ、親父の命日でな。ところでこっちにはいつ?仕事か?」
マリー　「昨日の夜に。今日は仕事の話でこっちに来たのよ」
テリー　「こっちで仕事か。忙しくて結構なことだな」
マリー　「忙しくて結構か………。ま、そうでもないんだけどね」
テリー　「なんだ?そんなに厄介なのか、今度の仕事は?」
マリー　「まあね。あなたの所にも届いてるんじゃないかしら?これ」

言いながら封筒をテリーのほうに差し出すマリー。

テリー　「キング・オブ・ファイターズか。いや、俺にはまだだ。で、出場するのか?」
マリー　「ええ。けど、出場するのが目的じゃないのよ。今回は一緒にチームを組む奴の調査」
テリー　「チームメイトの調査?穏やかじゃないな。誰だい、その相手は?」
マリー　「驚くわよ」
テリー　「山崎竜二………」
マリー　「山崎!?よりにもよってか?」
マリー　「どこに潜伏してるかわかんない奴よ。それを追っかけ回すなんて考えただけでも気が遠くなるわ。そうしてるところにクライアントから情報が回ってきたの。山崎がビリーとチームを組みそうだって」
テリー　「ビリー!?ビリー・カーンか?」
マリー　「そう。ビリー・カーン。その情報が正しければ、そこに潜り込んだほうが手っ取り早いって考えたわけ。まあ、事は思ったよりうまく運んだわ」
テリー　「組めたのか、チームを?」
マリー　「ええ。結構すんなりと」
テリー　「山崎にビリー………。なんだかキナ臭いな」
マリー　「そう、そこなのよ。私もどうもそこが気になってるの。いつもはクライアントの素性なんて関心持たないんだけど、今回だけは………ね。何か大きな組織が絡んでるんじゃないかなんて、例えば………」
テリー　「ギース！」

黙ってうなずくマリー。

テリー　「ギースは出場するのか?」
マリー　「いいえ、今回は出場しないわ。その代わりにビリーを出してきた、と考えられないかしら?」
テリー　「目的は?」
マリー　「それがわかればいいいんだけど、今は何とも言えないわね」
テリー　「ギースが裏で手を引くものなら俺も探りを入れたほうがいいかも知れないな………?」

気がつくとマリーがいない。振り返ると、墓地の入り口に停めていたバイクにまたがってエンジンをかけている。

マリー　「とりあえずは大会に出場して様子を見ることにするわ。それじゃ………今度は大会で会うことになるのかしら?」
テリー　「ああ、たぶんな。あんまり無理をするなよ。相手が相手だからな」
マリー　「ありがとう。あなたこそ途中敗退なんてことのないようにね！」

墓地を去るマリー。テリーもその場を離れようとする。背中越しにテリーを呼ぶ声。

ジョー　「おーい、テリー！」
テリー　「ジョーか！どういう風のふきまわしだ?」

ジョーを追い抜いてアンディが叫ぶ。

アンディ「兄さん！駄目だよ！こいつのいうことに取り合っちゃ！」

ようやくテリーの所にたどり着く二人。アンディを制して、ジョーが話を切り出す。

ジョー　「テリー、出ようぜ。キング・オブ・ファイターズに！」
アンディ「駄目だ。動機が不純すぎるんだよ、おまえは！」
ジョー　「何を細かいこと言ってんだよ?舞ちゃんに嫌われるぜ?」
アンディ「舞のことを言うな！」
ジョー　「なっ、いいだろ?テリー?」
アンディ「駄目だよ！兄さん!!」
テリー　「のったぜ、その話」
ジョー、アンディ「えっ!?」
テリー　「出よう。キング・オブ・ファイターズに！」
ジョー　「ヨッシャア！話がわかるぜ兄貴はよぉ！」
アンディ「何なんだよ………兄さんまで」
テリー　「アンディ、そう言うな。ところで、おまえたち腹減ってんじゃないのか?パオパオカフェでランチといこうぜ。細かいことはそこでゆっくり話すからさ」
ジョー　「よーし、行こう行こう。ほら、アンディ！行くぞ！」
アンディ「まったくどうかしてるよ。ジョーも兄さんも………」

DENSETSU TEAM

ライターから一言：あまりに有名すぎて最近ちょっと影のうすい（笑）この３人、実は'97で記念すべきＳＮＫゲーム出演10回目となるのだ！この際だから、彼らも心機一転大幅リニューアルしてみてはどうだろう？テリーには餓○乱舞、アンディには真・○龍弾、ヒガシには挑○伝説とか新技付けたりして…だめ？（はまー）

チョイ　「なんでヤンスかね？」
　オレたちも関係あるのか？と疑問ながらもキムの元に駆け寄る。
チャン　「なんですかい、だんな？」
チョイ　「なんでヤンスか？」
キム　「お前たちに紹介しておこう。こちらはＴＶ局の方だ」
　そう言って紹介されたのは、先ほどからずっとキムと喋っていた男である。
チャン、チョイ「？」
ＴＶ局の男「初めまして。チャンさんとチョイさんですね」
チャン・チョイ「は、はぁ」
ＴＶ局の男「前回のキング・オブ・ファイターズで、我が国の代表的な格闘技であるテコンドーを通じ更正を受けているというお二方を拝見し、今回ウチどもで『更正』についてのドキュメント番組の企画が上がりまして、キムさんの協力を得て２ヵ月の追跡取材をさせていただくことになりました」
チャン・チョイ「え、えぇ………えーっ!?」
キム　「私も初めは断ろうと思っていたのだが、我々がＴＶに出ることによって、世の人々になにかしら良い影響を与えられるのであれば、協力しようではないかということになった。あと、テコンドーの素晴らしさをＴＶを通して伝えることも出来るしな」
チャン　「で、でもキムのだんな………」
キム　「ん？」
　チャンは何かを言いかけたところで、キムの目が険しくなったのが見えた。
チョイ　（どうのこうのと言ったところで、しかたがないでヤンスよ）
チャン　（だけどよう………）
チョイ　（キムのだんなの機嫌を損ねると、後が大変でヤンス）
キム　「どうした？ぶつぶつと」
チョイ　「な、なんでもないでヤンス」
キム　「それと、キング・オブ・ファイターズが今年も開催されるのだが、今回の取材の一環で出場することになっている」
チャン・チョイ「はあ」
　二人はあきらめたのか、話がどう展開しようが驚きもない。
ＴＶ局の男「取材の締めとして、キング・オブ・ファイターズで成果をみせていただきたいのです」
キム　「まぁそういうわけだ。失礼のないようにな」
チャン・チョイ「は………はい」
　てな感じで、ＴＶ取材を受けることになってしまったのである。
キム　「………そうです、初めから悪い人間はいないんです。だからみなさんにもそのことを理解してもらいたい、そして………」
　チャンとチョイの話が一通り終わると交代し、次にキムがカメラの前で切々と持論を語っている。
　そのころ二人は、少し離れたところでキムが語っている様子を見ていた。
チョイ　「チャンのだんな、いろいろ考えたんでヤンスが、これはチャンスでヤンスよ」
チャン　「と、いうと？」
チョイ　「キムのだんなもＴＶにまで出ておいて『結局、更正できませんでした』とはいかないでヤンス」
チャン　「ほぉ」
チョイ　「しかも、キング・オブ・ファイターズで優勝なんてした日には………」
チャン　「大会で優勝すりゃ、今度こそ自由の身になれるということだな」
チョイ　「まぁ、そう考えるのが普通でヤンスね。しかも、『更正しました』ってんでヤンスから、国民公認で大手を振ってお天道様の下を歩ける特典付きでヤンス」
チャン　「うーん。でもよぉ、それじゃぁ自由になっても、暴れにくくなるなぁ」
チョイ　「そこでヤンス。キムのだんなから、再出発の資金とかいって優勝賞金をこっそり頂戴して、それを使って海外に出るでヤンスよ」
チャン　「海外で大暴れか」
チョイ　「そうでヤンス。まぁ、ばれないようにってのが前提でヤンスかね」
チャン　「まぁな。もう捕まったりはしねぇ」
チョイ　「でもまぁ、行った国でヤバくなったら次の国へと、国を転々としていけば、そうそうばれないでヤンスよ」
チャン　「ほぉ、しかも、キムの顔を永遠に見なくて済むな」
チャン・チョイ「ぐふふふふっ」
　すると、キムの話が終わったのかＴＶ局のスタッフが動きはじめた。
キム　「おーいお前たち、今からトレーニングに入るから用意して集まれ」
チャン　「キムのだんながお呼びだぞ」
チョイ　「じゃー、頑張るでヤンスかね」
チャン　「おぉ、頑張るぞ」

これはチャンスでヤンスよ

KIM TEAM



チョイ・ボンゲ

格闘スタイル　テコンドー＋スピード攻撃
誕生日　10月25日
出身地　韓国　血液型　B
身長　153cm　体重　44kg
趣味　ものを切り刻むこと　好きな食べ物　かに
得意スポーツ　新体操
大切なもの　フレディのツメを真似て自分で作ったツメ
キライなもの　コンニャク
声優　モンスター前塚

キム・カッファン

格闘スタイル　テコンドー
誕生日　12月21日
出身地　韓国　血液型　A
身長　176cm　体重　78kg
趣味　カラオケ　好きな食べ物　焼肉
得意スポーツ　体操
大切なもの　2人の息子
キライなもの　悪
声優　橋本　さとし

チャン・コーハン

格闘スタイル　テコンドー＋パワー攻撃
誕生日　10月21日
出身地　韓国　血液型　B
身長　227cm　体重　203kg
趣味　ものを破壊すること　好きな食べ物　羊の丸焼き
得意スポーツ　卓球
大切なもの　鉄球
キライなもの　ムカデ
声優　有田　洋之

　教育不足と判断されたチョイとチャンは未だ修業の毎日。だがある日、テレビ局から更生の様子をドキュメンタリー番組にしたいという依頼があり、K.O.F.もその一環として参加することになった。これを機に脱出を図る2人は、念願をかなえることができるだろうか。

TEAM

お願い…殺さないで…。

　某国内戦地。作戦行動中のラルフ、クラーク、レオナ。
ラルフ　「目的地までは？」
クラーク　「あと30秒ってとこです」
ラルフ　「レオナは？ちゃんと合流できるんだろうな？」
クラーク　「恐らくは。ま、いらん心配でしょうね」
ラルフ　「まあな」
　一足先に合流地点にたどり着いているレオナ。辺りを見回す。
レオナ　「…………！」
　潰れた家屋の傍らに倒れている少年。
レオナ　「まだこんな所に………」
　駆け寄り、少年を抱き起こす。
レオナ　「しっかり………」
　息も絶え絶えに目を開く少年。が、レオナを見るや驚きの表情になる。
少年　「い、嫌だ………！お願い………殺さないで………!!」
レオナ　「!!!」
　不意に意識が白濁してくるレオナ。反響する少年の声。
――――「お願い………殺さないで………!!コ・ロ・サ・ナ・イ・デ!!!」
　明らかに変質していく声の主。困惑するレオナ。
レオナ　「コロス………？誰が………誰を殺すの………？」
　白濁していた意識がはっきりしてくる。が、今までとは明らかに違う光景が浮き上がる。それと共に輪郭を現す声の主。
――――「こ………ろさ……ない……で…………、レオナ!!!」
　血まみれでうずくまる女性の姿がレオナの網膜に飛び込んでくる。
レオナ　「………！マ、ママ………!?どうして………！」
　足元に生暖かい感触が伝わる。次第に面積を広げていく感触。
レオナ　「パパ………!!!」
　足元にしがみつくレオナの父親。何かを言おうと口を開こうとしている。
レオナ　「違う………！こんなの…………!!」
　不意に後ろから肩を握りしめられる感触。振り向くとゲーニッツが立っている。
ゲーニッツ「さあ………、ママと同じようにパパにもとどめを刺しておあげなさい………」
レオナ　「違う………、私じゃない………」
ゲーニッツ「違う。あなただ。あなたが殺したのだ」
レオナ　「チ・ガ・ウ!!!」
　生暖かい血の感触が手から伝わってくる。
ゲーニッツ「違わない！しっかりご覧なさい。自分の手を!!」
　両手を見るレオナ。血まみれの両手。その先に、事切れた父親の姿が見える。
レオナ　「あ……、ああ…………」
　合流地点にたどり着くラルフとクラーク。立ち尽くすレオナが視界に入ってくる。
ラルフ　「………？何をボサッとしてやがる？」
クラーク　「大佐、まずい!!」
　後方から今にも二人を追い抜こうとしている砲弾の音。
ラルフ　「やべえ！逃げろ、レオナ！」
　立ち尽くしたままのレオナ。足を早めるラルフとクラーク。
ラルフ　「逃げるんだ、レオナ！レオナあああっ!!」
　不意に我に返るレオナ。視界にもとの戦場が飛び込んでくる。近づいてくる砲弾の音。
レオナ　「………私は………！」
ラルフ　「レオナあああああっ!!!」
　自分に飛び込んでくるラルフの姿が見える。再び白濁する意識。響く爆発音。

※

　ハイデルンの執務室。外の景色を眺めているハイデルン。発言許可を待つラルフ。手に包帯を巻いている。
ハイデルン「話というのは何だ？」
ラルフ　「今回の作戦失敗に伴う処分に関してお教えいただきたいのですが………」
　後ろに控えるラルフのほうを振り返る。
ハイデルン「作戦失敗？確かにアクシデントはあった。しかし、作戦の目的自体は遂行されたはずだが………？」
ラルフ　「いえ、それは結果論であって、実質的には生存者をみすみす死なせてしまうというミスを冒しました。これはプロに有るまじき行為です」
ハイデルン「厳しいのだな。だが、おまえたちの言う生存者の遺体はいまだ確認されていない。我々の調査を持ってしてもだ。それに生存者をあの時に確認したのはレオナただ一人。そのレオナにしても………。いいだろう。それで、おまえは何を望む？」
ラルフ　「しばらくの間、実働部隊から外していただけないかと………」
ハイデルン「謹慎するということか？」
ラルフ　「そのようにとっていただいて構いません」
ハイデルン「…………いいだろう。だが、一つ条件がある。謹慎はおまえ一人ではなく、チーム全体ということにしろ。そうするのならば許可しよう」
ラルフ　「連帯責任ですか？」
ハイデルン「そういうことだ。謹慎期間のほうは追って連絡する。さがれ」
ラルフ　「ハッ！ありがとうございます！」
　退出するラルフ。静かに腰掛けるハイデルン。
ハイデルン「上官に黙って生意気なことを………。おまえごときの考えを私に分からないとでも思っているのか？」
　引き出しから封筒を取り出すハイデルン。
ハイデルン「キング・オブ・ファイターズか…………」

※

　ブリーフィングルームに向かうラルフ。曲がり角からクラークが出てくる。
クラーク　「どうでした？」
　包帯をほどき始めているラルフ。
ラルフ　「うまくいった」
クラーク　「そうですか………。けど、本気ですか？謹慎中にキング・オブ・ファイターズに出場して一体どうするんです？」
ラルフ　「リハビリさ」
クラーク　「リハビリ？レオナの？大佐、そこまであいつのことを………」
ラルフ　「勘違いするな。これからもあの調子でやられたんじゃ、こっちのほうが命を落としかねん。そういうのだけはご免こうむりたいってこと。それだけだ」
クラーク　「それだけ………ですか」
ラルフ　「何だよ？」
　目に笑みを浮かべるクラーク。
クラーク　「いえ、別に………」
　ブリーフィングルーム。二人を待つレオナ。程なく二人が入ってくる。
ラルフ　「処分が決定した。チーム全体の謹慎処分だ」
レオナ　「そう………」
ラルフ　「だが、その間ヒマにするつもりはないぞ。謹慎中にすることはもう決めてある」
レオナ　「何をするの？」
クラーク　「キング・オブ・ファイターズに出場するんだそうだ」
レオナ　「………？」
ラルフ　「体を鈍らせる訳にもいかないからな。クラーク、資料を見せてやれ」
　クラークが資料をレオナに手渡す。
レオナ　「出場者はあらかた決まっているらしい。そこには載っていないが、俺たちもちゃんと招待は受けている」
　資料に目を通すレオナ。目の着いたところに見慣れない少年の姿がある。
レオナ　「この子は………？」
クラーク　「ああ、新顔だな。若いのによくやるもんだ。気になるか？」
　出場者の少年と戦場で出会った少年の姿が重なる。
レオナ　「…………別に………」
ラルフ　「大会まではほとんど日がない。すぐにも出発する。いいな？」
クラーク　「了解」
　どこか遠くを見つめている様子のレオナ。覗き込むラルフ。
ラルフ　「レオナ、いいな？」
レオナ　「了解」
　何もなかったかのように答えるレオナ。クラークのほうに目をやり、両肩をすくめるラルフ。再び遠くを眺めるレオナ。

STORY 怒チーム

　作戦遂行中にケガをした少年を助けようとして忌まわしい記憶をよみがえらせるレオナ。それが元で作戦上ミスをおかし、ハイデルンに謹慎処分を受ける。しかし、気を利かせたラルフが精神状態の不安定なレオナのリハビリを兼ねてK.O.F.参加を決意する。

ライターから一言：怒チームは、ハッキリ言ってアンバランスなチームだ。飛び道具の無い突撃系と投げ系キャラ、そこにアクセントをつけていた鉄壁の人、ハイデルン。このアンバランスさがクセになるのだが、レオナの参加である意味色のかたまったチームになってしまった。皆同じような突撃系…。
　そこで、'97ではズバリ、レオナの変化に期待したい。上官2人(3人)の強烈なインパクトに負けない、特徴あるキャラになって帰ってきてほしいと思う。(KAL)

ライターから一言：回を増すごとにどんどん味が出てくるナイスなお二方。キムより断然存在感があるんだもんなぁ…たまんないね。使い方次第でいくらでも強くなれるキムに明るい狂気なチョイとチャン。3人の役割を崩さない程度の変化を期待して待ちましょう。(借金)

存じております。すぐにでもご用意いたしますので…

今宵は収穫祭。集えよ宴に新作献上！



あれほどの殺気を持つ男、久しく見たことがない…

STORY 龍虎の拳チーム

サウスタウン。タクマが道場を目指し歩いている。

タクマ　「人が多いな。裏道を回るとしよう…………！」

その場には不似合いな気がタクマに近づいてくる。

タクマ　「何だ………？これは………間違いなく………殺気！」

辺りを見回しながら歩くが、どこから気が漂ってくるのか分からない。徐々に薄れていく殺気。

タクマ　「離れて行きよったか………」

緊張を緩めようとした瞬間、生臭い血の匂いを伴いながら再び殺気がタクマを襲う。

タクマ　「ぬうッ!!」

思わずファイティングポーズをとるタクマ。殺気の出所らしき男がタクマのすぐ横を通り過ぎる。

タクマ　「!!」

しばらくその場を動けないタクマ。我に返って見回すが、男は人込みに紛れて姿を消す。

タクマ　「見失ったか………。何者だ？あれほどの殺気を持つ男、久しく見たことがない………」

※

極限流道場。ロバートが車から下り道場に入ろうとしている。

ロバート「さぁて、今日は弟子に稽古つけたらなあかんな。あ………ん？えらい静かやな。誰も来とらんのかいな？」

いつもなら騒がしい道場が、異様なまでに静けさを漂わせている。玄関を開けようとした瞬間、横に立てつけている看板がミシミシと音を立てる。

ロバート　「ん？何や？」

ロバートが視線を看板に移した瞬間、看板が粉々に弾け飛ぶ。

ロバート　「!!」

道場の中へと急ぐロバート。道場に入るや襲ってくる血の匂い。辺りを見ると、門下生が所々で倒れている。

ロバート「なんや、どういうことやねん!?」

抱き起こして声をかける。死んではいないが、反応はない。そこにタクマが帰ってくる。

タクマ　「!!！ロバート！何があった!?」

ロバート「師匠！それが………ワイにもさっぱり………。来たらこないなザマですわ」

タクマ　「誰が………！この匂い！」

道場に向かう途中、すれ違った男の姿が脳裏をよぎる。

タクマ　「奴か！」

ロバート　「奴？師匠、誰のことです？」

ロバートの質問には答えず、ただ立ち尽くすタクマ。

※

数日後、極限流道場。リョウがロバート、ユリの二人と向き合って正座している。

ユリ　「お兄ちゃん、お父さんはどうしたの？」

目を閉じたまま、静かに答えるリョウ。

リョウ　「道場を出た。今朝だ」

ロバート「道場をでたぁ？どこへいったんや？」

リョウ　「わからん。一人で道場破りを探し当てるらしい」

ロバート「探し当てる言うたかて………リョウ、おまえそれ聞いときながら黙っていかしたんかいな？」

ユリ　「そうよ、私たちにも黙っとくなんてひどいよ！」

静かに目を開くリョウ。

リョウ　「何も黙って行かしたわけじゃない。俺たちがこれからすべき事は聞いている」

ロバート「これからすべき事？」

リョウ　「そうだ」

懐から封筒を取り出し、二人に差し出す。

ユリ　「これは………」

ロバート「キング・オブ・ファイターズの招待状やないか！」

リョウ　「そうだ。残された俺たちはキング・オブ・ファイターズに出場する。そして大会優勝を果たし、極限流の威信を回復する！これが親父から俺たちに出された指示だ」

ユリ　「極限流の威信回復………」

ロバート「そういうことか………。しかし、大丈夫やろか？師匠一人でどこのどいつかもわからん奴を探すやなんて………。何か手がかりでもあるんかいな？」

リョウ　「細かいことは言わなかったが、それらしき男の姿を一瞬だけ見たらしい。ダウンタウンにでも潜り込んで探す気だろう」

ユリ　「うまく行けばいいけど…………」

リョウ　「大丈夫だ。親父ならうまくやるさ。それより今は俺たちだ。どうする？大会出場は？」

ユリ　「私は構わないよ」

ロバート「ワイもええで。それが師匠の言いつけやったらなおさらや」

リョウ　「よし、改めて確認するぞ。サカザキ・リョウ、ロバート・ガルシア、サカザキ・ユリの三名は極限流館長、サカザキ・タクマの命を受けキング・オブ・ファイターズに出場、大会優勝を果たし、極限流の威信回復を図る。なお、館長不在の間は師範代サカザキ・リョウ、ロバート・ガルシアの両名が館長代理を務め、道場運営等の一切を取り仕切る。いいな！」

ユリ・ロバート「押忍!!」

STORY キムチーム

チャン　「………あぁ、キムのだんなはいい人ですぜ。オレたちみたいな奴を真剣に考えてくれてるからなぁ」

チョイ　「そうでヤンス。だんなみたいな人は滅多にいないでヤンス」

カメラを前に意外と緊張しつつしゃべる巨体の男と小柄の男、その後ろでその話を聞いている、彼ら二人の教育者の姿があった。

結局この2人はどうなったかというと、教育が足りないと考え直されたキムによって、苛酷な生活からの解放は先送りになってしまったのである。

そして、いつも通りトレーニングをしていたある日に事が起こった。

チョイ　「ふうっ、まったく、ここに来てからどのくらい経つんでヤンスかね～。チャンのだんな？」

チャン　「それ去年も言ってたなぁ、チョイ」

チョイ、チャン「………ふうっ…………」

ここ何年やっているのかわからないトレーニングメニューをこなしながら、2人は深くため息をついた。

チョイ　「そもそも、自由の身になる寸前でチャンのだんながあんなこと言うから、こんなことになってしまったでヤンスよ」

チャン　「だって、キムの奴に聞こえてるたぁ思わなかってし、それにお前だって「違えねえでヤンス！」とかいって、一緒に笑ってたじゃねぇか!!」

チョイ　「あれは…………」

キム　「おい、うるさいぞお前たち、ちゃんとトレーニングしてるのか!!………すいません、で、お話の続きですが………」

チャンとチョイがトレーニングしているところから少し離れた場所で、キムが見知らぬ男と話をしている。

チャン　「さっきからずっとキムの奴と喋っているが、だれだアイツは？」

チョイ　「だれでヤンスかねぇ」

チョイ　「こんなところにお客さんたぁ、めずらしいこともあるもんだ」

チョイ　「そうでヤンスねぇ」

まぁ自分たちには関係ないだろうと、特に気にも止めずトレーニングを続けていると、不意にキムからの呼び声があった。

キム　「おーい、お前たちちょっとこっちに来てくれ」

チャン　「なんだ？」

リョウ・サカザキ

格闘スタイル　極限流空手
誕生日　8月2日
出身地　日本　血液型　O
身長　179cm　体重　68kg
趣味　日曜大工　好きな食べ物　餅、納豆
得意スポーツ　相撲
大切なもの　拾ってレストアしたバイクと牧場のオヤジさんからもらった馬
キライなもの　足がいっぱいついた虫（ムカデ等）
声優　臼井　雅基

ユリ・サカザキ

格闘スタイル　極限流空手
誕生日　12月7日
出身地　日本　血液型　A
身長　168cm　体重　50kg
趣味　カラオケ　好きな食べ物　甘口カレー
得意スポーツ　ソフトボール　大切なもの　友達と、ママの形見のパールのイヤリング
キライなもの　タコ、もしくはタコみたいな人
B-82　W-56　H-80
声優　ほりえかおり

ロバート・ガルシア

格闘スタイル　極限流空手
誕生日　12月25日
出身地　イタリア　血液型　AB
身長　180cm　体重　85kg
趣味　車のコレクション　好きな食べ物　ヤキソバ、スシ
得意スポーツ　モータースポーツ　大切なもの　車のコレクション
キライなもの　昔、リョウに死ぬほど食べさせられたラッキョウ
声優　小市　慢太郎

極限流道場が、ただならぬ殺気を持つ男によって破られた。街ですれちがった記憶を頼りに、館長タクマは彼を探し単身姿を消した。残されたリョウ、ロバート、ユリの三人はタクマの置き手紙に従い、極限流の威信を復活すべく、K.O.F.に出場し、優勝を狙う。

ライターから一言：94、95とシリーズ中で「3人ともコマンドが同じで使いやすい」というトリプルコンパチ仕様だった龍虎の拳チーム。使いやすさはいいが変わりばえしないよ～という声を受けてか、タクマは引退してユリと組むことになった96。リョウとロバートもキャラの方向性が大幅に変更されたが、これを受け継ぐ97の3人は果たして…。（N.O）



ラルフ

格闘スタイル　マーシャルアーツ＋ハイデルン流暗殺術
誕生日　8月25日
出身地　アメリカ　血液型　A
身長　188cm　体重　100kg
趣味　ナイフコレクション　好きな食べ物　ガム
得意スポーツ　野球
大切なもの　昔、大統領から貰った勲章
キライなもの　ヘビ
声優　モンスター前塚

レオナ

格闘スタイル　マーシャルアーツ＋ハイデルン流暗殺術
誕生日　1月10日
出身地　不明　血液型　B
身長　176cm　体重　65kg
趣味　特になし　好きな食べ物　野菜
得意スポーツ　特になし
大切なもの　特になし
キライなもの　血
B-84　W-57　H-85
声優　弓　雅枝

クラーク

格闘スタイル　マーシャルアーツ＋ハイデルン流暗殺術
誕生日　5月7日
出身地　アメリカ　血液型　A
身長　187cm　体重　99kg
趣味　ガンコレクション　好きな食べ物　オートミール
得意スポーツ　レスリング
大切なもの　グラサン
キライなもの　ナメクジ
声優　島　よしのり

NEW HEROIN TEAM

あなたは…神楽ちづる…



STORY

新女性格闘家チーム

イギリスのキングのバー《イリュージョン》に設置されているTVには、大会開催について神楽ちづるの会見が放送されていた。

ちづる　「…………すでに、各種メディアにより発表はされているとは思いますが、キング・オブ・ファイターズ97年大会を開催することを改めてここに報告させていただきます」
記者1　「大会の規模のほうはどうなるんでしょうか？」
ちづる　「前回より規模は大きくなる予定です」
記者2　「規模が大きくなると、前回のようなハプニングが起こった場合の対処が難しくなると思うのですが、そのへんはどうなんでしょうか？」
ちづる　「前回以上に警備面も強化し、安全に大会が行われるようにします」
記者3　「96年大会では、決勝戦後ちづるさんも闘われていましたよね？　で、巷では今大会に参加するのではないかと噂になっているのですが、そのへんはどうなんでしょうか？」
ちづる　「それに関しましては、チーム等の詳細は決まっていませんが、参加するのは確かです」

ガヤガヤガヤ

記者4　「参加目的は？」
ちづる　「私も一応格闘家ですので、力試しをしてみたいと思いまして」
記者5　「まだ、決まってないとのことなのですが、誰と組むかの予定はありますか？」
ちづる　「そうですね、名前はまだ申し上げられませんが、みなさんも知っている格闘家さんに交渉をする予定はあります…………」
キング　「ふーん、神楽も参加か……まぁ、関係ないけどね……」

キングは、カウンターからその会見の放送を見ていた。すると、ウェイトレスのサリーが、手になにか持ちながらキングの元に来た。

サリー　「キングさん、手紙がきましたよ。はい、これ」
キング　「あぁ、ありがとう」

キング宛てに届いた一通のエアメール、送り主は「不知火　舞」と書いてある。

キング　（舞から？なんだろう）

とりあえず、キングは中身を見ることにした。

キング　（航空チケット？）

中には、一通の手紙と日本行きの航空券が入っていて、その手紙は「キング・オブ・ファイターズの話があるので日本に来てください」というような内容であった。

キング　（………なんか変だな。まあいい、私も舞に話があるから行ってみるか）

※

それから数日後、キングは日本にいた。
手紙に載っていた地図を頼りについた先は、ちょっとした喫茶店で、ガラス越しに舞が先に来て待っているのが見える。

舞　「あ、おひさしぶりです、キングさん」
キング　「ひさしぶりだな」
舞　「ところで、店のほうは大丈夫なんですか？」
キング　「あぁ、『サリー』と『エリザベス』に任してきた」
舞　「あの双子のウェイトレスさんね。へーそうなんだ。でね、早速キング・オブ・ファイターズの話なんですけど。メンバーが集まりそうにないんです」
キング　「香澄は？」
舞　「それが、香澄ちゃんに連絡とろうとしたんですけど、またお父さんを探しに行くとか言って出ていっちゃったらしいんです」
キング　「………は、はぁ………そうなんだ」
舞　「ユリちゃんは、また組めなくなっちゃったみたいだし。いろいろと他の人にもあたってみたんですけど、全然ダメだったんですよ」
キング　「そうか」
舞　「それでね、今回、私も出場するの辞めようと思うんです」
キング　「めずらしいな。いつもはりきってメンバー集めてた舞が、あきらめるなんて」
舞　「本当は出たいんですけど、メンバー集まりそうにないですから。今回もどうせアンディが3バカトリオで出場すると思うんで、応援しに行こうかなと」
キング　「そうか、ちょうど良かった。私もね今回辞めようと思うんだ」
舞　「そうなんですか？」
キング　「実は、夏に休暇をとってジャンと旅行に行く計画なんだ。ジャンも今までずっとああだったからさ、一度も旅行に連れて行ったことがなかったんでね。それに、前回出場してから店が有名になっちまってさ忙しくなったろ、だからせっかく元気になったのに、全然かまってやれなかったから………」
舞　「なるほど………。ジャンくん喜んでるでしょ」
キング　「いや、まだ言ってないんだ、まだ計画中なんでね」
舞　「そっか。でも、こんなにすんなり決まるんだったら、電話のほうが早かったね」
キング　「そうだな。わざわざ飛行機のチケットまで用意してくれたのにな」
舞　「へ?チケット?なにそれ?」
キング　「舞からの手紙に入ってたぞ」
舞　「手紙?　キングさんからのは届いたけど………」
キング　「いや、手紙なんて出してないが…………」
女　「私が二人をお呼びしたのです」
舞、キング「!?」

舞とキングが声のほうに振り向くと、そこには数日前会見していた女性が立っていた。

女　「おひさしぶりです、キングさんと舞さん」
キング　「あんたは………神楽ちづる………なるほど。やはりそうだったのか」

というと、自分宛てに届いた手紙を舞に見せた。

舞　「これは………」
キング　「この手紙と飛行機のチケットが付いて送られてきた。どうも変だとは思ったんだ………どうせ、舞のところにも似たような手紙が届いたんだろ？」
舞　「えぇ、私もおかしいと思ったんですよ」
ちづる　「ごめんなさい。こうでもしないと来ていただけないと思ったんで」
舞　「まぁ、前回は大変な目にあったし」
キング　「もし、あんたの名前が書いてあったら来てたかどうか疑わしいのは確かだね。また訳のわからないごたごたに巻き込まれるのは、ご免だからな。でも、こうして会ってしまった………どうせ、会見の時の話だろ」
舞　「あぁ、メンバーの話ね」
ちづる　「そうです。前回見せていただいたあなた方の力を見込んで、一緒に出ていただけないでしょうか」
舞　「うーん………まぁ……私は別にいいんだけどね。キングさんは？」

と、たずねると、キングはしばらく考えていた様子であったが、次のように答えた。

キング　「……………ほかをあたってくれないかな。出たいのはやまやまなんだけど、今年はジャンにいい思いをさせてやりたいんだ」
舞　「………じゃあ、キングさんが出ないなら私も辞めておきます」
キング　「舞………」
ちづる　「そうですか……………。一応、各会場に行くチケットは四人分用意させてもらおうとは思っているのですが……………」
キング　「四人分？」
ちづる　「あなたの弟さんの分ですよ」
キング　「ジャンの分？」
舞　「あ、なるほど。これなら、ジャンくんと旅行を兼ねて参加できるってことね」
キング　「………でもな………それに、ジャンは、こんなので喜んでくれるのだろうか」
舞　「えぇ、闘ってるキングさんが誇りだって言ってたんでしょ？なら闘ってる姿を会場で見せてあげたら喜ぶんじゃないかな？」
ちづる　「どうでしょう？出ていただけませんか」
キング　「……………」
舞　「キングさん………」
キング　「………あぁ………わかった、出場するよ。その代わり、ジャンにいろんな所見せてやるためにも、勝ち進んで全国の会場を回ってもらわないと困るけどね」
舞　「まかせといて下さいよ。めざすは優勝ですから」
キング　「そうだな………。じゃあ、ちづるさんよろしくたのむな」
舞　「よろしくね」
ちづる　「えぇ、よろしくお願いしますね」

神楽　ちづる

格闘スタイル　神楽流古武術
誕生日　6月26日
出身地　日本　血液型　AB
身長　169cm　体重　52kg
趣味　寝ること、バイクレース　好きな食べ物　辛いもの
得意スポーツ　バイクレース
大切なもの　飼っている文鳥のチーちゃん
キライなもの　理不尽な事
B-85　W-57　H-84
声優　斉藤　亜紀子

不知火　舞

格闘スタイル　忍術
誕生日　1月1日
出身地　日本　血液型　B
身長　164cm　体重　50kg
趣味　おせち料理を作ること　好きな食べ物　お雑煮
得意スポーツ　羽つき（羽子板使用）
大切なもの　おばあちゃんの形見のかんざし
キライなもの　クモ
B-85　W-54　H-90
声優　曽木　亜古弥

キング

格闘スタイル　ムエタイ
誕生日　4月8日
出身地　フランス　血液型　A
身長　175cm　体重　58kg
趣味　ワイングラスコレクション
好きな食べ物　野菜（ベジタリアン）
得意スポーツ　ビリヤード
大切なもの　この美しい美貌かしら（笑）
キライなもの　不潔な奴（ジャック）
B-86　W-56　H-85
声優　生駒　治美

前回一緒に出場した藤堂香澄が父親探しの旅に出てしまい連絡がとれず、ユリは龍虎の拳チームで出場。今回は出場を見合わせるつもりだった2人だが、謎の手紙で日本に呼び出される。2人は、差し出し人ちづるに会い、彼女の説得により出場を決意する。

ライターから一言：むむ？今度はちづるさんが新メンバーですか。'94のときからこのチームをやってきたけど、やっぱりキングのトルネードキックは'95～95時代のほうが個人的には好きだなぁ。'97では色々な変化に大期待！（K-TAN）

IORI YAGAMI

快楽にも似た憎しみが全身をきしませている



STORY

八神　庵

雨のふりしきるさわがしい街中を、男が傘もささず歩いている。
赤い髪、赤いボンテージパンツ………
一見すると、バンドマンであるというのが見てとれる。
だが、その男には外見からは到底言い切れぬ何かがあった。
その男のかもしだす雰囲気にただならぬものがあったからである。
全身ずぶぬれであっても男の目は爛々と輝いていた。
妖しく光るその瞳は、何を見ているのだろうか………。
ふと、男は大型の液晶ビジョンの前で立ち止まった。
「………恒例のキング・オブ・ファイターズ97年度参加者は、以下の通りです」
「………………」
男は立ち去ろうとした。
しかし、その後の放送を聞いて立ち止まった。
「……日本チームは草薙京、二階堂紅丸、大門五郎選手が出場します。なお、シード選手として、八神庵選手が………」
「!?」
自分の名前を呼ばれて男は苦笑した。
「ククッ、神楽、あの女の差し金か………。そうか、京………貴様もまたあのくだらん大会に出場するのか………」
男はそうつぶやきながらその場を離れた………

※

渦巻く憎しみが男の心を締め上げていた。
快楽にも似た憎しみが全身をきしませている。
憎悪憎悪憎悪憎悪憎悪憎悪……………
憎憎憎憎憎……………
「ぐおお………」
男はうめいていた。
「クスクス………」
どこからか、笑い声が男の耳に入ってきた。
「誰だ………」
「庵………まだ京を倒せないようね………クスクス………」
暗闇から光る目が浮かび上がってきた。
「フンッ、お前たちか」
それはいつのまにか男の足元に近づき、蠢いていた。
女が二人。見慣れた顔だった。
奇妙なことに女たちは裸で地をはいまわっていた。
そのヌラヌラと動くさまは、まるで蛇そのものだった。
「ククッ、死にぞこないか………」
「クスクス………その程度で倒れているようではとても京には………」
「だまれえいっ！」
ブオッ！
闇払いが地をかけた。だが、蒼き炎はその者たちを素通りした。
「クスクス………庵………また会いましょ………その時は………」
女たちはそう言い残すと、暗闇に消えていった。
「クックックッ、京！貴様のおかげで化け者まで見えるようになったぞ！」

男は叫んだ。
「京―――――――――！」
ガバッ！
男はベットから起き上がった。
「ゼー………ゼー………」
あたりを見回した。何もない部屋。
そう、部屋にはベット以外何もなかった。いつもの何もない空虚な部屋………
「………夢………ごっ、ゴフッ」
男はせきこんだ。口元にやった手を見ると、血が飛び散っていた。
その血をふくのも面倒といわんばかりに、そのまま男はベットに横になった。
そしてしばらく薄汚れた天井を見つめていた。
「フッ、京、貴様と俺の運命………どちらが、先に倒れるか………」
男は薄笑いを浮かべた。
「フハハハハッッ！京！お前の声！お前の顔！誰よりも！そうこの世の誰よりも!! この世界で最も憎いのはお前だ！京！俺の願いはただ一つ！貴様を倒す事だけだ!!
ハアッハッハッハッ!!」
男は笑っていた。
その哀しげな笑い声は部屋中に満ちあふれ、いつまでも続いていた。



次号予告

MARVEL COMICS

MARVEL SUPER HEROES VS. STREET FIGHTER

マーヴルスーパーヒーローズ vs. ストリートファイター

ヒーローたちが帰ってきた!
クロスオーバーバトル第2弾!





キャップが、ハルクが、スパイディが帰ってきた。スーパーヒーローたちとストリートファイターたちの闘いが再び始まる。

担当：ギィ



※画面や記事内容はすべて開発中のものです。



そしてひたるオヤジ!



ハルクも復活!



帰ってきたキャプテン

夢の競演再び!

「X-MEN」「マーヴルスーパーヒーローズ」の流れをくみ、日米のヒーローの夢の競演、2対2のチームバトルを採用した「X-MEN VS.ストリートファイター」。

その続編である、「マーブルスーパーヒーローズVS.ストリートファイター」がついに登場だ。

マーヴル側からの登場キャラクターはスパイダーマン、キャプテンアメリカ、ハルク、サイクロップス、ウルヴァリン、ブラックハート、シュマゴラス、オメガレッド。

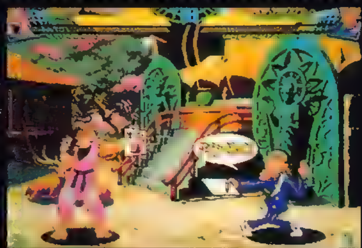
一方のストリートファイターたちは、リュウ、ケン、春麗、ダルシム、ザンギエフ、ベガ、豪鬼、さくら、ダン。

そしてTV「とんねるずの生でダラダラいかせて」番組内で木梨憲太郎画伯デザインによる「憲磨呂（のりまろ）」が大乱入。

君なら、誰と誰でチームを組ませる?



18人のヒーローたち。アルケイティの復活がうれしい誤算。



へっぽこの第一人者といえばダンだが…超えるか?憲磨呂。



これがただの波動拳。師を超えたか?でも斜め上にしか撃てない。

イージーモードとは?

「オートガード」に変わって採用された、初心者向けのシステム、イージーモード。

なんとボタン連打で必殺技が出せてしまうシステムだ。

確かにコマンド入力が苦手な初心者にとっては、ボタンを連打しているだけで技が出せたほうが、オートガードより楽しめるかもしれないね。キャンセルや、チェーンコンボなどとの兼ね合いがどうなっているかなどはまだ不明。

ハイパーコンボも中Ⓟ+大Ⓟ、中Ⓚ+大Ⓚという簡単操作で出せるようになっている。



簡単操作のイージーモード。初心者以外にも楽しめるかも。

存じております。すぐにでもご用意いたしますので…

今宵は収穫祭、集えよ宴に新作献上！

エリアルでハイパーでヴァリアブルな予感

華麗な空中連続攻撃エリアルレイヴ、常識外れのド派手な必殺攻撃ハイパーコンボ、そしてチームバトルならではのヴァリアブルカウンターやヴァリアブルコンビネーション。

これらの魅力的なシステムの数々が、「マーヴルスーパーヒーローズVS.ストリートファイター」にも受け継がれている。

それに今回は、控えているパートナーが援護攻撃を行う「ヴァリアブルアシスト」が加わり、さらにチームメイト選びがおもしろくなりそうだ。

エリアルレイヴ

相手を空中へと高々と跳ね上げる「エリアル開始技」からキャンセルスーパージャンプで相手を追いかけ、空中で次々と連続攻撃エリアルレイヴ。慣れないと難しいものの、自由度が高く、自分だけのエリアルレイヴを作ることもできた。ここに一番の魅力を感じていた人も少なくはないはず。

エリアル開始技はキャラによってまちまちだが今回、「小Ⓟ+小Ⓚ」という全キャラ共通コマンドによって、各キャラ固有のエリアル開始技が出せるようになっている。

さらに、イージーモードでプレイしている場合にはこのコマンドで、キャンセルスーパージャンプまで自動的にやってくれる。

「X-MEN VS~」のように、自動でエリアルレイヴを決めてくれることはないが、自分で決めるエリアルレイヴの楽しさを知るにはこっちのほうがいいかも。



エリアルといえばスパイディ。なんか背景にガンビットとローグとローズが…。

ヴァリアブルアタック

大Ⓟ+大Ⓚで控えているパートナーが攻撃しながら登場、後退する「ヴァリアブルアタック」。

控えているキャラクターは時間とともに徐々に体力が回復するので、交代するタイミングを見極めるのが重要だ。

逆に相手に交代のタイミングがばれてヴァリアブルアタックをガードされるとその隙に反撃されて目も当てられないほどのダメージを受けることになる。

この辺の駆け引き、攻防がチームバトルならではのもので熱いのだ。



「あとはまかせたよーリュウ」「まかせてくれっー」

ヴァリアブルアシスト

こいつが今回の新システム援護攻撃「ヴァリアブルアシスト」。中Ⓟ+中Ⓚで控えのキャラクターを呼び出して援護攻撃をしてもらうというものだ。パートナーはその後、交代せずに帰っていき、ゲージを使用することもないぞ。

キャンセルで連続技になったりすると、連続技の乏しいキャラにとっては便利かもしれない。

キャラによってどんな援護攻撃をしてくれるのか?というのも楽しみなところ。



バーサーカーバレッジで乱入するウルヴィー。キャップ偉そうなんですけど。

ヴァリアブルカウンター

ガード中に←↙↓+大Ⓟ+大Ⓚで「ヴァリアブルカウンター」。ガードさせられているところへ控えのパートナーが攻撃しながら登場、そのまま交代する。ストZEROのZEROカウンターのようなものので、やはりゲージを1つ消費する。

やはり相手のラッシュを押し返せるのは大きいし、当たれば安全に交代できるところもポイントだ。



ピンチをチャンスに！ヴァリアブルカウンターで交代だ。

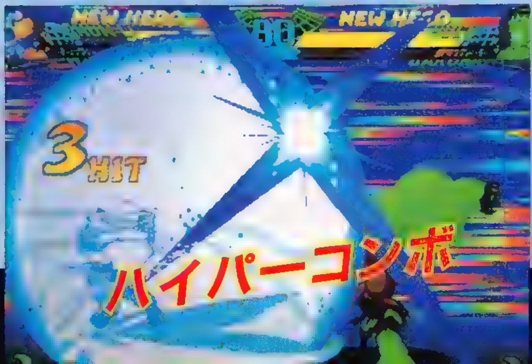
ハイパーコンボ

ゲージを消費して強力、ド派手なハイパーコンボだ。

キャラによって1~3個ずつ持っていて、性質も突進技や連続攻撃、投げなど様々だがいつも、見た目も威力も強烈きわまりないものばかりだ。



ハイパーコンボといえばこの演出。全身になってるけど。「イクゼッー」



ヒットマークも格好良く、派手になりました。

ヴァリアブルコンビネーション

そして↓↘→+大Ⓟ+大Ⓚで2ゲージ消費して2人の合体超必殺攻撃、「ヴァリアブルコンビネーション」。

ただでさえ派手なハイパーコンボを二人で同時に放つのだから威力も迫力も桁違いだ。

ただしチームの相性によってはとんでもなく使えない組み合わせも…??

この後交代するという点も密かにポイント。



ビーム&波動でもりもり減らせ！

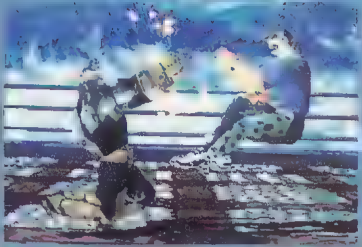
そんな、声まで変わって…ない

ガンジャック



続報、ニューカマーズ!

TEKKEN 3™



巌竜のちゃぶ台返しがジャックに付いて、名称がチェルノとなった。下段技でヒットすると相手が吹っ飛ぶ。威力はたいしてないが、出が意外に早いので使える。



これも巌竜にあった。いわゆる下段張り手で、ダウン攻撃としても重宝される。ただし威力は低い。実はこのキャラ、巌竜も結構入ってて、四股(⇩RK)も持っている。



ジョーブレイカー。入力も簡単なコマンド投げ。威力は35と、かろうじて基本投げよりも高い程度だが、非常に起き攻めしやすい位置に相手をもっていけるのが魅力。

一言でいうと、ガンジャックは鉄拳2でのジャック－2と、プロトタイプジャックを融合させたキャラだ。ゆえに、あの笑えるガード不能技（ダークネスカッター、ダイブボマー）も常備している。ま、それによって戦略上、前作から変化させなければならない部分というのは特にないが、やはり新技（左カコミ参照）はそれなりに影響してくるはず。

普段の立ち会いでの攻防では、それほど多用されないだろうが、下段技（チェルノ、ライトニングハンド）なので起き攻めはジャック－2よりも厳しく行えるだろう。



鉄拳3の時限タイマーによって出現するのが、中ボスクラスの新キャラだけと思っている君、実はそれだけではないんだな、コレが(死語)。え、じゃぁ～何かって？ 詳しいことはまだ言えないが、とにかく笑える固定キャラの変化、とだけ言っておこう。もう、できる所もあるけどね。

技名	コマンド名				
ヘルプレス	⬂1+3	ハンマーラッシュロー	⬇⬊1,2⬇1	チェルノ	しゃがみ状態で1+2
スプリングハンマーパンチ	ダウン中に⬇1+2	ハンマーラッシュミドル	⬇⬊1,2⬊1	気合い溜め（きあいだめ）	1+2+3+4
マシンガンナックル	⬁1,1,1,1,1,2	ハンマーラッシュハイ	⬇⬊1,2➡1	ジゾークラッシュ	接近して1+3
マシンガンナックルＰＪ	⬇⬁1,1,1,2	ハンマーラッシュロー	⬇⬊2⬇1	リフトアップスラム	接近して2+4
ストレート→エルボー→アッパー	2,1,2	ハンマーラッシュミドル	⬇⬊2⬊1	サイドリフトスロー	相手の左側面で接近して1+3または2+4
ハンマーコンボ	1,1,1	ハンマーラッシュハイ	⬇⬊2➡1	ハンギングネックスロー	相手の右側面で接近して1+3または2+4
ダブルハンマー	1+2,1+2または立ち上がり途中に1+2,1+2	ブラボーナックル	⇩1+2	スパイナルクラッシュ	背後から接近して1+3
スイングＬナックル	しゃがみ前進中に1,2,1	シザースメルトダウン	➡（または⇨）1+2,1+2	デスシュート	背後から接近して2+4
スイングＲナックル	しゃがみ前進中に2,1,2	シザースメガトン	➡（または⇨）1+2⬊2	背中向きからの投げ掴み	背を向けて1+3または2+4
メガトンパンチ	⇦⬃⇩⬊2	メルトダウン	しゃがんだ状態から⬊1+2	パイルドライバー	接近して⬁➡1+2
パワーシザース	⇨⇨（または➡または⇨）1+2	シット＆ヒッププレス	その場しゃがみ中に3+4	バックブリーカー	接近して⇩⬃⬅2
ヒッププレス	⬀3+4	メガトンスイープ	⇦⬃⇩⬊1	ピラミッドドライバー	接近して⇩⬂➡1
ワイルドスイング	⬇⬂1,2,1,1	メガトンストライク	しゃがんだ状態から1,2	カタパルトスロー	接近して⬊2+4
ギガトンパンチ	⇦⬃⇩⬂⇨（その後レバー回転）1	バイオレンスアッパー	立ち上がり途中に1	カタパルトスロープラス	接近して⬂⬊2+4
ブラッドファン	その場しゃがみやヒッププレス後に1,2,1,2	コサックコンボ	⬋3,4,3,4,3,4	バニッシュメントドロップ	接近して⬈1+2
ブラッドファン	その場しゃがみやヒッププレス後に2,1,2,1	アッパーラッシュ	⬊1,2,1,2	バニッシュメントメガトン	接近して⬈1+2⇩⬊2
その場しゃがみ	⇩3+4	エクスプローダー	⇦⬃⇩⬂⇨⬊1	スラッピングダウン	接近して⬋2+3
ハンマーラッシュロー	⬇1,1,1,2⬇1	ダークネスカッター	⇨4,1	ジョーブレーカー	接近して⇨➡2+3
ハンマーラッシュミドル	⬇1,1,1,2⬊1	ヘッドスライディング	➡（または⇨）3+4	ヘルプレス	⬊1+3
ハンマーラッシュハイ	⬇1,1,1,2➡1	ダイブボマー	3+4（3+4,3+4で距離が伸びる）	フェイスバッシャー	ヘルプレスが決まった後に1+2
		ライトニングハンド	⬂2+3		

それは、まぎれもなくジャックだった…

ジャックというキャラはパワーにものをいわせた、1発キャラ。その分、もちろん大振りではあるが、唸るほどリーチがあるので、そこそこ距離をとって闘ったほうが有利な展開が期待できる。

主に使う固有打撃技としては、ハンマーラッシュ各種といったところだろうか。しゃがみ状態からしか出せないので、下Pで一度相手の動きを止めてから使っていくのがポピュラー。ロー、ミドルを使い分けて相手のガードを崩そう。ただし、それだけで与えるダメージは微々たるものなので、それでペースをつかんだら高威力なものを狙う。つまりは、シザースからの連携、メガトンパンチ、エクスプロ一ダーといったところで、ジャックの醍醐味を味わうわけだ。

当然、投げ技も必要。ベストはカタパルトスルーのプラスで、追い打ちにブラボーナックルを1発入れるだけでゲージ半分は堅い。バックブリーカーも高威力だが、入力面も考えるならパニッシュメントメガトンでも、やはり威力が高い。

また、ヘルプレスについてだが、失敗（投げられる状況にない）すれば中段技になるのは前作どおり。しかも（ジャックが）ダウンするようになった。これはこれで非常に嬉しい変更点だが、なんと、決まってもヘルダイブが入らなくなってしまったのだ。





追い打ちはブラボーが安定か？入れば減る。

カタパルトスルーがプラスかそうでないかはスクロールで見る。



勇気凛々！ヘルプレスを狙って決めた。報酬に…、



ダイブボマーは入らない。フェイスバニッシャーあるよ。

えっクマに10連がない？ 10連コンボ大結集～Part2～

ガンジャック10連コンボ

入力（☆はガードポイント）	⇩○●/○○	●○/○○	●○/○○	☆●○/○○	○●/○○	●○/○○	○●/○○	●○/○○	●●/○○	●●/○○
攻撃種類	下	下	下	中	中	上	中	中	中	中
攻撃力	10	6	5	7	7	6	6	8	21	25

入力（☆はガードポイント）	⇗●○/○○	●○/○○	☆○○/○●	○○/●○	○○/○●	☆●○/○○			☆⇩●●/○○	●●/○○
攻撃種類	中	中	下	下	下	中			下	中
攻撃力	15	8	5	5	5	8			12	35

ジュリア・チャン10連コンボ

入力（☆はガードポイント）	○●/○○	●○/○○	●○/○○	☆○●/○○	○○/●○	○○/●○	☆○○/●○	○○/○●	☆○○/○●	●○/○○
攻撃種類	上	中	中	中	下	上	中	上	下	中
攻撃力	8	6	6	6	6	6	6	7	8	25

入力（☆はガードポイント）							☆○●/○○	○○/●○	☆○●/○○	●○/○○
攻撃種類							中	下	中	中（投げ）
攻撃力							7	5	5	30

入力（☆はガードポイント）								●○/○○	☆○○/○●	○○/●○
攻撃種類								中	下	中
攻撃力								7	10	25

パンダは凶暴な動物なんだゾ
クマ&パンダ

単なる微笑ましいキャラで終わらせるのは、あまりにももったいない。最終目標はボール狩りた。

担当：野生動物保護の会　ひく

わざわざ言うまでもないことだが、クマ&パンダは動きがトロく、手数争いになってはとてもじゃないが勝負にならない。

その（致命的とも言える）欠点を補うために、長いリーチと一発の威力にかける。これがクマ&パンダの基本方針だ。

まずは止めなきゃ始まらない

クマ&パンダ（以下パンダ）はどうしても先手を取られることが多いので、まずは相手の連携を止めることが重要になってくる。

特にパンダは立ちPでは連携を止めにくいので、ガードさせられることが多くなりがち。その分、ガード上手であることが要求されるのだ。

とりあえずウケを狙ったり、きゃ～カワイイの一言で終わらせたりするのでなく、対戦キャラとして扱うのであれば、そのことを念頭においてガード上手になる（ことを心がける）ようにしよう。

さて実際に連携を止める手段としてはベアヘブンキャノン（⇨LPLPLP）の一段止めである⇨LP（以下クマジャブ）を使う。



みんなの期待を裏切って速い⇨LP。

実はクマジャブは出が速く、キング、ゴルドは言うに及ばず、なんと仁のLPよりも速いのだ。それならいくらでも連携止めに使えそうだが、ここでネックになるのが⇨LPという入力。こちらのガード硬直が解けた時点で正確に短い入力（⇨）をしてやらないと、出の遅いベアパンチコンボ（LPLPLP）に化ける。こうなってはせっかくの割り込みチャンスなのに、かえってカウンターの危機にさらされることになってしまう。思いのほか性能のいいクマジャブも、実際に役に立つかどうかはレバー入力にかかっているぞ。

さて見事クマジャブで割り込むことに成功したら、次はこちらの番だ。

クマジャブからの連携で有効なのが、出の速い順に右アッパー、ストレート+エルボー+アッパー、ストレート+エルボー+アッパー（RPLPLPRP）、ベアパンチコンボだ。

ストレート+エルボー+アッパーは2発目のエルボーまでが連続技になる。硬直も短いのでガードされてもOKの優れものだ。

ベアパンチコンボは出るのは遅いが、1発目がカウンターなら最後まで連続技になり、ゲージ半分近くも体力を奪うすごい威力。

右アッパーで浮かせたら、RPできざんでベアシザース（⇨⇨or➡P同時押し）が空中コンボ。RPの時点からレバーを前に入れっぱなしにしておけば、スムーズにベアシザースにつなげられる。ただしこれではダメージが低いので、RPで止めて受け身を誘っておいてベアぱちき（⇨➡LP+RK）やチアフルボールアップ（⇨⇧⇩⇧⇦➡P同時押し）といった投げを狙ったり、受け身を取らないのを期待して熊鬼神拳（⇨➡RP）で寝ているところに追い打ちなどの工夫をしてみるといいだろう。

起き上がりに合わせてガード不能のテリブルクロウ（⇦P同時押し）を重ねるのも強いぞ。

また、これだけでは下段が弱いので、ベアラッシュ（➡RPRPRPLP）といった技も織りまぜると効果的だ。



クマアッパーで浮かせたら、



ワンパンきざんで、



ベアシザース。減りがイマイチなのが無念どころ。



受け身を取られたならば、



まわすゾ、こらあ。

一撃で決める

一撃必殺級の破壊力を持つのがメガトンクロー（⇦⇦⇩⇦➡RP）と熊鬼神拳だ。

メガトンクローは崩拳をさらにパワーアップしたものと思ってもらえばいい。当然ながらリーチは長いものの、出が遅いのでステップアウトで距離をとり、あわよくば相手の技をスカしてカウンターを取るように狙ってみたい。カウンターで当たれば崩拳のように相手は吹っ飛んでいくので、走って無敵ショルダーアタックやスライディング（走り中にRK）を狙おう。

熊鬼神拳はなかなか当たりにくいが、相手を高く浮かせることができるので、さらに追い打ちのチャンス。落ちてくるところにタイミングを見計らってメガトンクローを決めよう。連続技にはならないがサーモンハンティング（⇦⇨RP+LK）を狙ってみても面白いだろう。受け身を失敗すれば相当なダメージだ。

熊鬼神拳・挑発（LP+LK+RK）もたまにはいいかもね。

でも、クマだからといって遊びに走るんじゃなく、きっちりやり込んで欲しい。



相手の攻撃範囲外からカウンターを取るのが理想。で…、



とりあえず走っとけ。この一生懸命さが感動を誘うよね。



血筋は違えど、モモは太い…

ジュリアチャン

今回はジュリアの基本的な扱い方について説明していこう。
担当：GYU

母親から受け継いだものがいくら多かろうと、ジュリアは立派な新キャラである。そこで今回はジュリアに初めて触れる人のために、重要な固有技と基本戦法をみっちり解説していこう。

特殊入力の固有技

まずは豆知識から。ジュリアの固有技に疾歩掌拳（⇩⬟LP）と疾歩崩肘（しゃがみ前進しはじめRP）というものがあるが、これらは走り途中にボタンを押すだけで繰り出すこともできる。前者は1歩走った状態でLP、後者はRPだ。何かと重宝するので覚えておいてほしい。


一歩走ってから…、


RPを押せば疾歩崩肘が出る。LPなら疾歩掌拳だ。

突進力で勝負！

ジュリアならではの攻めを組み立てるにあたって、まず押さえておきたい技に疾歩掌拳というものがある。

中段判定のこの突進技は、出が早くリーチが長いといった特長をもっている。さっそくこの技を起点とした攻撃を解説していこう。

●ノーマルヒットした場合

疾歩掌拳がノーマルヒットした場合は、相手のほうが先に動くことができる。このときの選択肢は主に2つ。相手の攻撃を防御しきるか、ディレイで派生技の疾歩連肘（⇩⬟LP RP）を繰り出して、カウンターを狙おう。

●カウンターヒットした場合

疾歩掌拳がカウンターヒットしたならば、こちらが先に動くことができる。理想はカウンターヒット確認後に、疾歩連肘に派生させて連続ヒットさせること。それができないようならば、出の早い技に連携させて、さらに攻め立てよう。

●ガードされた場合

疾歩掌拳がガードされた場合は、相手が有利。攻撃を予測して防御に徹することがベター。疾歩連肘を最速のタイミングで繰り出して、カウンターを狙うこともできるが、これは奥の手だ。


疾歩掌拳がカウンターヒットすれば…、


派生技の疾歩連肘が連続技になる。

接近戦を制すために…

キャラを問わず接近戦こそが攻防の基本。ここでジュリアにとって、接近戦で有効な固有技を紹介していこう。

●大纏崩捶（⇨RP LP）

他キャラでいうライトアッパーを入力すると、崩捶（中段）という技がでる。この技自体にさしたる特長といったものはないが、この技から派生する攻撃がミソ。空中コンボの起点となる大纏崩捶は、常に狙っていきたい攻撃のひとつだ。

●連拳～（LP RP～）

連拳とは、いわゆるワンツーパンチのこと（判定は上段→中段）。～とは連拳から派生する攻撃のことで、連拳上段脚・連拳下段脚・連拳大纏崩捶などがある。ちなみに連拳大纏崩捶とは、1段目のパンチがカウンターヒットした場合に、大纏崩捶へ派生する攻撃。相手の連携に対して割り込ませれば、効果絶大だ。

●背面取り（RP ヒット後⇦）

技自体は通常のRP（上段）と変わらないが、ヒットすると相手の背面に回り込むことができる。このとき相手のほうが若干早く動くことができるが、行動が制限されるため、容易に対処することができる。

●蒼空砲（立ち上がり途中RK）

しゃがみLPからの連携として重宝する中段攻撃。判定が強く、相手を転ばせることができる。


背面取りで相手の背後に回り込み…、


下段攻撃を〝いなす〟などといった芸当も可能。

●後掃腿（しゃがみ前進はじめRK）

蒼空砲と同様に、しゃがみ状態から繰り出す下段攻撃。ちなみに派生技の後掃穿弓腿（下段→中段）は、攻撃判定が弱くなったようなので、使用の際には注意すること。

空中コンボ

ミシェールにはバウンドを利用した超強力なコンボが存在したが、受け身が存在する鉄拳3においては、確実にダメージを与えることができる空中コンボを狙っていきたい。さっそく起点技別に見ていくことにしよう。

●大纏崩捶・RP・疾歩連肘

大纏崩捶を決めた後、すかさずステップインしてRPを決めて、さらに最速のタイミングで疾歩連肘につなげる。上記のコンボが難しいならば、大纏崩捶・虎身連攻で安定してもいい。


大纏崩捶で相手を浮かせたら…、

●ライジングトーキック・RK・疾歩連肘

小ジャンプRKで相手を浮かせた後に、引きつけてRKを当て、さらに疾歩連肘で追い打ちする。タイミングが難しいので、RP→LP→疾歩連肘で安定してもいい。

●天砲（⇨LP）OR前掃十字把（しゃがみ途中にRK LP）・LP→疾歩連肘

これらの起点技は硬化時間が長いので、LPからの追い打ちで安定したほうが無難だ。

●起きあがり下段蹴り・後掃穿弓腿

相手足側うつぶせの状態でダウンしている場合に、起きあがり下段蹴りをヒットさせてダウンを奪ったなら、後掃穿弓腿で追い打ち可能だ。


すかさずステップインしてRP。


そして疾歩連肘で決める。ゲージ半分弱のコンボだ。



後ろ向きに起き上がらないために

起き攻めされて相手に背を向けて立ち上がってボコボコ。ありゃあヤですね。なんとかしましょう。

起き攻めされたときに、相手に背を向けて起きてしまった経験はないだろうか？ここに連携技なんか重ねられでもした日にゃあ、全段命中必至の非常にマズイ事態が訪れる。

しかしご安心を。なんでこんなことになってしまうのかがわかれば、二度と相手に背を向けて起きることなどなくなり、快適な寝起きを満喫できるようになるはずだ。

焦点はダウンの仕方にあり あおむけ敵頭では絶対に蹴りを出すな!!

ひとことでいえば小見出しのとおり、「相手が頭方向にいてあおむけに倒れている状態での起き蹴り」のモーションの中が後ろを向いているのだ。これは中段、下段ともに同様で、ここに技を重ねられると背を向けて（しかもくらいながら）起き上がってしまうわけである。

この状態からの起き上がり蹴りは、他のものよりも発生が早いが、その裏には恐るべき弱点が隠されていたのだ。



起き蹴りで追い返せと思いきや…、



あれれ、ひどい〜。なんでこうなる？

いくら出が早くてもこれでは使うのはちょっと怖い。しかし起き蹴りを使わないわけにもいかないので、どんな技をくらった後にこういう状態になるのかをしっかり把握しておくことが大切だ。

回転足払い系でダウンしたらその場起き蹴り厳禁

ではどんな技をくらうと前述の「あおむけ敵頭」になってしまうのか？毎回ダウン状態を見極めて動きを変えるのがベストだが、それはかなりの反射神経というか動体視力というか、まあそのへんの反応力が要求されるので実用的ではない。しかし簡単な見分け方があった。

このダウン状態になる法則、それは…、

「回転足払い系の技をくらった後」だ。奈落払いや、ドラゴンテイル、キック技ではないがキングのレッグブレーカーなどもこの倒れ方になる。レイの後掃腿やニーナのレッグスウィープなど、一部普通（あおむけ敵足）にダウンする技もあるので注意。



回転足払いをくらったらよくダウン状態を見ること。あおむけ敵頭は危険。

また、投げ技にはこの倒れ方をするものが非常に多く、ほぼ全キャラがなにかしら持っている。投げられたらダウン状態に注視すべし。

これらの技をくらった後は冷静に起き上がり方を選ぼう。

●あおむけ敵頭状態になる投げ技

仁	右（RP+RK）
ポール	左、右
ロウ	右
レイ	右、払い倒し
キング	左、右、ツームストン、DDT、マッスルバスター
ニーナ	左、右、居反り肘系
吉光	左
シャオユウ	左、引き投げ
ファラン	右、デーモンヒール、コブラベイト、ソードフィッシュ

新たなる空中コンボの起点 その名も背後小ジャンプRK

浮かせ技といえば？アッパー？そうでっしゃろそうでっしゃろ。しかしこんなのもあることを知っていたかな。

新たな浮かせ技発見!!（しかも全キャラ）

浮かせ技といえばアッパーや小ジャンプキックが定番だが、実は隠された浮かせ技が存在した（かなり大げさ）。なんとこの技は全キャラ共通で、ノーマルヒットで相手を高く浮かせることができるという中段攻撃だ。ああ、なぜ今までこれに気づかなかったんだろう、これからは使いまくってやるぜい！と鼻息が荒くなること請け合いだ。

して、その正体は…!?

この新たな浮かせ技は、アッパーと同じく基本技であった。その技とは、小ジャンプRKである。しかしそんじょそこらの小ジャンプRKではない。自分が相手に背を向けた状態での小ジャンプRKなのだ。

相手が背後にいるときにこの技を出すと、ジャンプしながら後方に回し蹴りを放つ。



この状態。選択肢は基本的に上段かローキックに限られるが…、



中段が出せるぜい。小ジャンプRKだ。

どう見ても上段に見えるこの技、ヒットすれば相手を高く浮かせる中段攻撃。

ジャンプ方向は真上と相手方向の2通り。相手から遠ざかるように出すと似た形態の上段蹴りになる。なお例外的に、ポールのみ相手方向に出すとなぜか右飛天脚が出やすい。謎。



ポールのみ相手方向に出すとこうなってしまうことが多い。レバーとボタンを限りなく同時に近くね（完全同時は×）。

浮かせればその後は空中コンボで拾うことができる。この発生は少し遅めだが、スキは小さいので意外に使い勝手はいいぞ。

いかにして背を向けるか

しかしこの技にも大きな弱点がある。当然といえば当然だが、相手に背を向けなくてはならない。そのための手段を持っていないキャラが多いため、この技が使えるキャラは限られている。

振り向けるキャラのうち、レイやシャオユウは、それに代替する技を持っているので無理に使う必要はない。

比較的役に立つと思われるのがファランとキング。

ファランの振り向き状態から出せる技は上段と下段のみ。少し間合いを離して迎え撃つか、ある程度知識があるプレイヤーなら、近くで振り向けばしゃがんで様子を見てくれるかもしれない。

キングは893・Kの後の一選択肢として使える。まあ相手の出鼻をくじく使い方なら振り向き蹴りで十分だが、こちらは中段だし、空中コンボにつなげるし、とこの技ならではの利点もある。

多用するもんじゃないが、奇襲的にときおり使うと結構役に立ってくれたりするこの「振り向き小ジャンプRK」、振り向けるあなたは早速試してみてはいかが？

来る者は拒まず、そして…
猿者への鎮魂歌
—第1回—

対戦が盛り上がれば盛り上がるほど、それに比例するかの如く湧き出てくるのが、1つの強力な技ばかりを繰り返す、通称「猿者」と呼ばれるプレイヤー。

当コーナーでは、そんな不敵な輩にお困りの初心者レベルの諸君に正しい対処法を伝授したい。もちろん、ここで言う"対処法"とは、明らかに「ただ出しているだけ」のプレイヤーに対してのものなので、使いこなされている場合は読み合いに打ち勝っていくしかないぞ。（マディトツ）

下がるのが得策でしょう！

落葉の出の早さは下段技の中では間違いなくトップクラス。右アッパーや右飛天脚との二択で出されたら、そうそう見切れるものではない。

よって、最良の策は落ち葉が届く距離にいないこと。かっこ悪いと言われようが、防御にまわった際はじりじりと下がり、すかってくれるのを待つ。また、立ちLP→落葉はどんなポールでも使う連携なので注意しよう。もちろん、そこ以外でもクセを見てポイントを絞っておくことが大切。そうさせず、ただやみくもに下がっていては、ダッシュされて無防備なところに技をくらってしまうぞ。そういった諸々のことを踏まえ、すかすなりガードできたら一なんでも入るので一考えられる限り高威力な反撃技を叩き込もう。

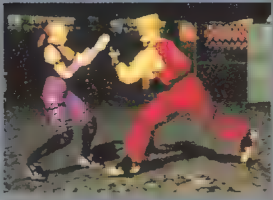


鉄拳界の下段of下段。ポールをポールたらしめていると言っても過言ではない落葉を、二択もへったくれもなく打ちたおす落葉猿。生息地域は極めて広く、鉄拳1のときはコマンド入力の独特のクセによる出しにくさが相まって、後期に至るまでそれほど多用された感はなかった。が、鉄拳2でアウトブレイク。今や区別（猿かそうでないか）さえも付けにくい。

とりあえず言えることは、うまい人は決してすかるような距離では出さず、相手の状態をよく見て完全ヒットを心掛けている。



たとえダサイと言われても、背に腹は代えられない。



でも、うまい人はダッシュで距離を詰めてくるぞ。

テクニカルにとりましょう！

「なぜ、ここに幻魔脚が?」と言いたいぐらい、別に困ったことがある人のほうが少ないと思うが、一応、猿者がいるということで…。

ま、なんでこの技を使って猿化するプレイヤーが出てくるかというと、一とおりとはいえ、ガードが揺さぶれ高威力。加えて、出しやすく全段ガードされても、リーチのある反撃技でしか反撃されないという点が大きいのだろう。しかし、確かに反撃はしにくいが、幻魔脚は当て身と"いなし"の絶好の的。1段目は無理だとは思うが、2段目、3段目はいなしのあるキャラなら、ガードしながらボタンを連打すればOK。そして最後の4段目は当然、当て身。どちらもないキャラはいないので、絶対に狙って当て身の快感を味わってほしい。



鉄拳1からある、三島家を代表する飛び回し蹴り。今作、仁が持っているそれは中段→下段→下段→中段の性質で計4発。本当のところを言えば、この技はたいして強くない。にもかかわらず、状況をわきまえず多用してくるその人は、まさに猿。池袋を中心とした豊島区、練馬区に多数生息。近年は、さすがに減少の一途を辿っている。

だが、決して使えない技というわけではなく、起き上がりにタイミングよく重ねる等、使いこなせば実に強力。また、軸のずれ具合によってはキャラの背中に当たってガード不能になり、防ぎようがないときさえも…。



いなした後はたいていの中段技が入る。確実に入れよう。

or



当て身は威力もあるが、爽快感も高い。

割り込むべきでしょう！

シャオユウが背を向ける際は上歩掌拳、雀翼背掌、里合腿を出した後、というのが状況的には多いようだ。掃腿背身撃も多用されるが、1発目をしゃがみガードしても、下P等で割り込めない（距離が近くくらう）ので注意。

さて、そんな背向け。いったんその状態になられると、二択を迫られ具合が悪い。よって意表を突かれて背を向けられてしまったら、その後の読み合いに勝つしかないわけだ。しかし、雀翼背掌のように一連の連携としてなら、必ず二択にくる前に潰すことができる。

使う技はいわゆる反撃技。出が早く、上段のハイキック（主にRK）を使えばいい。ただし、ある程度のリーチが不可欠。かなり消極的な対処法としては、対落葉のように下がって付き合わない。もしくは下段を捨てる。というのも、痛いのは虎尾脚からの空中コンボで、背身下段脚はたいしたダメージは受けない。

ただ、背向けから横移動とかされだすと、これだけでは足りない。様子を見る、といった選択肢も必要だ。



リン シャオユウの背向け行動は、それだけをすることは少なく、たいてい固有技とリンクして出されることのほうが多いだろう。ゆえに、背向けばかりやっているからと言って、猿呼ばわりするつもりはない。

背向けが強いと言われるゆえんは、その後の中段（虎尾脚）と下段（背身下段脚）の二択。これだけを延々繰り返すプレイヤーを、ここでは猿者と呼びたい。確かに、それが基本ではあるが、もっといろんな行動もとれるのだから やってもらいたい。相対するプレイヤーも「それだけじゃ～勝てないんだぞ！」というところを見せつけてやろう。



この技から背向け、という具合に覚えておいて…、



反撃技に使う技で潰しにいくのがベスト。



避けられ出したら対処法を変えよう。

硬直中に入る技のことを、反撃技と呼ぶことにしました

反撃技の極意 -part 2-

前回は言わば基礎編。今回は具体的に技を挙げ、各キャラ別にみっちりと仕込むぞ！

担当：アディオスToshi

共通反撃技表

共通技	反撃技
ヘッドスプリング（仰向け時⇦⇦LK+RK）	立ちLP・ハイキック・投げ技
牽制起き上がりキック（仰向け時⇩RK）	リーチのある立ち上がり技
起き上がり下段キック（LK）	立ち上がりRK
起き上がり中段キック（RK）	リーチあるアッパー系の技・ハイキック
シットスピンキック（⇩LK）	立ち上がりRK
スライディング（走行中RK）	ローキック・シットスピンキック

各キャラ別の固有技に対する反撃技は次のページから始まるが、ここではほぼ全キャラが常備している共通技の、ガード後に入る反撃技を説明していこう。とりあえず、左の表を見てもらいたい。かなり簡潔に反撃技を記してあるが、分かりにくい人もいると思うので補足しておく。



実は限られたキャラしか反撃技がない、牽制キック。

まず"ハイキック"。LKとRKがあるが、反撃技として使う場合は何度も述べているように、主にRKのことを指している。

次に"リーチのある立ち上がり技"。これはつまりアッパーはダメ、ということ。そして万能技、立ち上がりRKでも牽制起き上がりキックの反撃技にはならないのだ。よって非常に限られ、仁の追い突きやポールの葉桜といった技でしかガード後反撃できない。

同様に"リーチのあるアッパー系の技"というのもあるが、こちらは⇦LP（吉光ならRPでも可）のことで、ハイキックも入ることだし深く考える必要はないだろう。また、蹴りを出す前の行動も、ほぼ関係なし。

今回、次のページからの各キャラ別の表ではスペースの都合上、代表技3つしか挙げられなかったので、載っていない技でも応用が効くようにと思い、下の表を作ってみた。見てもらえば分かるとおり、反撃技の入りやすさ（安定度の高さ）を示すもので、下にいけばいくほど、反撃技としての使用状況は限定されてくるというわけだ。



ハイキックと立ち上がりRKさえ知っていれば、なんとかなる。

では、何をもってそれを決めるかというと、まずはリーチ。ガード後間合いが離れる技が多いこのゲームでは、まさに必要不可欠。

そして出の早さ。限られたフレーム中に相手キャラに到達してくれなければ、お話にならない。以上の2点を総合評価し考えると、左のようになった。ちなみに、立ちPやローキックをそれとしなかったのは、硬直中には入るが、反撃技と言うよりも"割り込み技"と認識したためである。

入りやすい ↓ 入りにくい	対上・中段技	対下段技
	ハイキック	立ち上がりRK
	アッパー系の技	個有立ち上がり技
	投げ技	立ち上がりLK
	個有中段技	個有中段技

※Ⓟ、シットスピン、ローキックは除く

これで反撃せよ

反撃技を覚えれば 1ランクアップ間違いなし！

実戦で反撃技を確実に決めたいのなら、基本を知り応用を効かせつつも、最終的には個々の技別に自分なりにマニュアル化したいもの。

だが、ガードしなくてもいいものをわざわざガードし、反撃技を入れようとするのは賢い行動とは言い難い。

つまりは上段技のことを言っているわけで、しゃがんでかわし、投げ技なりをいれたほうが断然いいに決まっている。例えば、ファランのファイヤークラッカーは2発目をガードしてしまうと、ひるまされた上に距離が開き、反撃技どころか完全に仕切り直されてしまう。また、あまりいないとは思うが、後掃燕舞を出し切られたりした場合も同様のことが言えるはず。もっとも、こちらは2発目をガードしても反撃できるが…。

次のページから載っている表は、あくまでも反撃技なので、こういったことには触れていない。自分で技表を見たりして研究してくれ。

では、基礎的な説明はここまで。前号と併せて割と重複した部分もあり、しつこいと感じた人もいることだろうが、非常に重要なことなので敢えてやらせてもらった。

初心者の方は特に気をつけて、この反撃技諸々のテクニックを身に付けてほしい。



ファイヤークラッカーは1発目をくらっても…、



次にしゃがんでいれば、すかせる。見逃すな！

これで反撃されちまう

水無月に煙る紫陽花も大満足

殿様ご機嫌、しっとり濡れる霧雨攻略

風間 仁

これで反撃されちまう

	閃光烈拳 LP LP RP	奈落払い（1弾止め） ⇨⇩⬊LK	羅刹門・弐 ⇦⇨RP LP⬊RP
風間　仁	閃光烈拳	追い突き	踵切り
エディ ゴルド	ビリバ	立ち上がりRK	ベンリン
ファラン	右半月蹴り	立ち上がり RP or LK	右半月蹴り
リン シャオユウ	括面脚	蕩肩	RK
ポール フェニックス	右飛天脚	右飛天脚 立ち上がり技各種	ワンツー、RK
マーシャル ロウ	ハイキック ライトサマー	⬇⬈RK 立ち上りRP	⬂RK D.ナックルコンボ
キング	⬀RK	⬀RK	ライトストレート レフトアッパー
吉光	⬂RP、LK	立ち上がりRP	⬂RK 吹雪
ニーナ ウィリアムス	⬂RP、C&R	立ち上がりRP	RK ジャンプLK
レイ ウーロン	⬀RK	⬀RK	LP


←閃光烈拳

奈落払い→

↑羅刹門・弐

これで反撃せよ

基本は3つ!!

まず絶対的に使っていくのが、踵切りと踵落とし。前者は相手の上・中段攻撃をガードした後、レバー⬊＋RKの連打で返せる。しかも少し遅れて出してしまいガードされてもリスクが小さく、技自体の判定も強いので、安定して使っていける。後者は相手の上段攻撃をしゃがんでかわしたときや、下段攻撃をガードした後にレバーをニュートラルにしてRKの連打で確実に返せる。これも判定が強く、リスクが小さいので問題ない。

次に使用するのは閃光烈拳なのだが、この技は、もし少しでも反撃のタイミングが遅れて3発目まで出しきってしまった場合、相手にガードされて確実に反撃をくらってしまう。これは慣れてしまえば、2発目までに当たっているか否かを判別して3発目をだすようにすれば問題は解決する。

だが間合いや、ラインの微妙なズレにより、たまに2発目までが相手にヒットしているにもかかわらず3発目だけが相手の目の前で外れてしまうことがある。こればかりはどうしようもなく相手の反撃をくらってしまう。閃光烈拳は、すべて入ればダメージもそこそこで相手のダウンも奪えるので、失敗したときのリスクを考えると不安だが時と場合により使い分けたい。

最後はジンの技の中でもっとも使えるといっても過言ではない、追い突きがあげられる。相手の上段攻撃をしゃがんでかわしたときはもちろん、ほとんどの下段攻撃をガードした後に出すと、まず間違いなくヒットする。この後相手は浮いてしまうので空中コンボを叩きこんでやろう。

相手の起き上がり下段蹴りをガードもしくは、かわした直後に出すと全キャラ共通で浮かせられる点も覚えておくと、闘いの展開を有利に運べる。なぜなら、いちど相手の起き上がり下段蹴りをガードしてから痛い目をみせてやれば、相手はもう起き上がり下段蹴りを出せなくなる。これだけでも起き攻めで優位に立てるからだ。

エディ・ゴルド

	パラフーゾ 逆立ち中にRK	ハスティラ・エ・シバタ ⬃LK LK	ヴガオン 逆立ち中に⬇LK＋RK
風間　仁	羅刹門・壱	鬼首落とし	羅刹門・弐
エディ ゴルド	ベンリン	ビリバ	コトヴェラダ
ファラン	ライトキックコンボ	⬂LK	⇨RK→LK 右掛けからソバット
リン シャオユウ	挑打華闘	双壁掌	架推掌
ポール フェニックス	落葉	ライトアッパー	落葉
マーシャル ロウ	トーキックサマー	ドラゴンテイル	ダブルサマー
キング	アリキック	ジェイルキック	ブルータルサイクロン
吉光	LK、⬂RK、吹雪	LK、⬂RK、吹雪	LK、⬂RK、吹雪
ニーナ ウィリアムス	C＆R	C＆R、双掌破	C＆R
レイ ウーロン	LK	後掃演舞	龍声中段脚

ブカオン→


↑パラフーゾ

←ハスティラ・エ・シバタ

これで反撃されちまう

出の早い技で少しでも大きなダメージを与えろ！

ゴルドの反撃に適した技としては、以下のものが挙げられる。

まずワンツーパンチ（LP、RP）。これは最速の発生時間をもつLPを起点とした連続攻撃で、2段目のRPも意外と威力が高いので、何かと重宝する。まさに反撃技の王道中の王道だ。

コトヴェラダ（⬀RP）も返し技として有効。この技でひとまず相手をダウンさせて、起き上がりを攻めたり、寝ているところをカベイリンニャで追い打ちするといった攻めに発展させることが重要だ。

ベンリン（⬀LK）は出が早く、判定も強力なので、コトヴェラダと同様に返し技として重宝する。ちなみに威力はコトヴェラダと同じなので、その後の展開を考えたうえで使い分けよう。


ダウン技のコトヴェラダは返し技としての利用価値が高い。

相手の攻撃の硬化時間が長ければ、ビリバ（⬀LK＋RK）を狙ってもいい。空中コンボでより大きなダメージを与えることができるぞ。

またエスパーダ（⇨LK）で反撃して、逆立ちに移行するのもひとつの手。威力は低いが、その後に生じるメリットは大きいぞ。

これらの技で確実に反撃することが、非常に重要だ。


エスパーダで反撃しつつ、逆立ちへ移行するのも手。

これで反撃せよ

ファラン

これで反撃されちまう

	ライジングブレード ⇨⇩⇘⁘	エアファング ⁘⁘	フラミンゴレフトスイープ ⇦⁘⁘⁘
風間　仁	踵切り	なし	踵落とし
エディ ゴルド	ビリバ	なし	立ち上がり⁘
ファラン	なし	なし	立ち上がり⁘、⁘
リン シャオユウ	架推掌	⁘（ワン・ツー）	蒼空砲
ポール フェニックス	崩拳・➡⁘	ワンツー	立ち上がり⁘、⁘、葉桜
マーシャル ロウ	⇦⁘or⇦⁘	なし	立ち上がり⁘
キング	ミドルキック 893・K	なし	立ち上がり⁘
吉光	⇘⁘、吹雪	⁘	ローキック、立ち上がり⁘
ニーナ ウィリアムス	⇨⁘、双掌破	⁘	ローキック、立ち上がり⁘
レイ ウーロン	⁘	⁘	立ち上がり⁘



←ライジングブレード

エアファング

↑フラミングレフトスイープ

これで反撃せよ

一番いい返し技は投げ!?

ある程度の硬化時間がある技をガードしても、返し技として相手を浮かせることができないファラン。ダブルジャブロー&ハイキックもしくはワンツーサイドキックで二択を仕掛けてもいいが、決して確定していないこの事実。このような状況では、確実にダメージを与えることができる投げ技が挙がる。

この投げ技というのは相手との読み合いで、投げ抜けコマンドが重複せず、さらにダメージの高いものを推薦する。

浮かせることはできないか…

返し技で相手を浮かせ、そこに空中コンボを決めるという鉄拳のセオリーがきかないファラン。それならば右掛け蹴りまたは右半月蹴りなどで、できるだけ自分の有利な立場にことを運ぶしかない。

右掛け蹴りは、そのままならライトフラミンゴへ移行することができ、そこから右中段蹴りと下段のスイープで二択を迫れる。右掛け蹴りのダメージもわりと高く、その後の二択の意味が深い。

右半月蹴りも攻撃発生が早く、さらに自分も右構えへ移行できるという利点。ここからプラズマブレードなどで攻撃する。

この2つが今のところ一番良い攻め筋だと思われる。

一応、右アッパーはヒットしても浮かせることができないが、そのかわり相手はよろけ、明らかに有利な立場になれる。ここから攻撃連携を作っていっても問題ないが、ダメージ的に考えると…。

結論!

確実に投げが決まるときは投げ。投げは決まらないが、アッパーなら決まるときはそれを…。パンチしか決まらないときは、ワンツーからの攻撃連携を的確にやるしかない。

結論としては、いずれにしてもカウンターヒットでないと、相手を浮かせることができないファラン。その場の状況に応じ、確実に決まるものを決めて闘っていくしかない。でも、これって極めて難しいことかも!?

リン シャオユウ

	扇蹴り ⇩⁘ ⁘⁘	背中向け〜背身下段脚 ⇦⁘ ⇩⁘	跳弓脚 (⇦⁘) ⇨⁘⁘
風間　仁	立って鋼割り	追い突き、ダブルアッパー	閃光烈拳
エディ ゴルド	しゃがみ⁘	立ち上がり⁘（たまに×）	ビリバ
ファラン	ファイアクラッカー 立ち上がり⁘×2	立ち上がり⁘	⇘⁘⁘
リン シャオユウ	立ってから双璧掌	蕩肩	挑打華蘭
ポール フェニックス	落葉	立ち上がり⁘or⁘	右飛天脚
マーシャル ロウ	ドラゴンテイル	トーキックサマー	トーキックサマー
キング	アリキック	アリキック	⇗⁘
吉光	華厳、露払い	立ち上がり⁘、（露払い）	⇘⁘、吹雪
ニーナ ウィリアムス	ファールキック、双掌破、レッグスイープ	立ち上がり⁘、（双、レッグ）	C&R、レッグスイープ
レイ ウーロン	⇩⁘	立ち上がり⁘、（アッパー⁘）	⇗⁘

跳弓脚→



↑扇蹴り

←背向け〜背身下段脚

これで反撃されちまう

活面脚が大活躍!

シャオユウの基本技の中で、ガード後の反撃技としてもっとも信頼できるのは、立ち状態RK（通称：生キック）とLPスタートの雀連手、雀連砲。

ところが、シャオユウの場合はレバー前入れ生キックがないため、ガード後に距離が離れてしまう攻撃をガードしてしまうと、生キックが届かない…といったことが実は意外と多い。そこで、反撃技として是非おすすめしたいのが、LK入力で出すことができる活面脚。この固有技、一見するとリーチが短いように思えるが、実際には前進しながら蹴りを出しているため、生キックよりもリーチがある上に攻撃判定の発生もそこそこ早く、まさに反撃技としてはうってつけ。しかし、反撃が間に合わず相手にガードされた場合は、今度はこちらが反撃確定してしまうといった欠点があるので、反撃可能な技をきっちりと把握しておくこと。

これ以外としては、架推掌や双璧掌も特定の攻撃をガードした後であれば、十分に反撃技として使っていけるので反撃可能な技をしっかりと覚えること。

また、基本的に下段判定の攻撃をガードした後は、蕩肩で浮かせて空中コンボを狙って、蕩肩が間に合わない場合は蒼空砲で反撃していこう。



活面脚は反撃技としてであれば、非常に重宝する固有技。



下段攻撃ガード後は安定で蒼空砲だが、蕩肩が入ればベスト！

これで反撃せよ

水無月に煙る紫陽花も大満足

殿様ご機嫌、しっとり濡れる霧雨攻略

ポール フェニックス

これで反撃されちまう

	崩拳 ↓↘→RP	落葉 ↓LK RP	双飛天脚 ↗LK RK
風間 仁	踵切り	追い突き↓↘→RP	踵切り
エディ ゴルド	コトヴェラダ	ビリバ	ベンリン
ファラン	ない	右掛け蹴り 右半月蹴り、投げ	右半月蹴り
リン シャオユウ	括面脚	架推掌、括面脚 双壁掌	LP（ワンツー） 雀連砲、RK
ポール フェニックス	→RK →LK	右飛天脚、(投げ)	LP（ワンツー） 左アッパー、RK
マーシャル ロウ	なし	ハイキックレフトサマー ➡RP LP	ドラゴンナックルコンボ（レバーなし）
キング	→RK、893・K	ライトストレートアッパー×2→ミドル	ライトストレートアッパー
吉光	RK ↘RP	投げ、LK、↘RP	LP、吹雪
ニーナ ウィリアムス	↘RK、→RK、C&R	投げ、C&R、↘RP	LP(ワンツーパンチ)、LK
レイ ウーロン	LK	↗RK、↘RP	RP


崩拳


落葉


双飛天脚

これで反撃せよ

反撃技は浮かせ重視

相手の技を返す場合、ポールは何がベストか。それはいうまでもなく右飛天脚。落葉や投げ技もダメージはそこそこあるが、あくまで単発技。空中コンボ、そして起き攻めの起点となる浮かせ技を最優先で狙うのは、ポールならずとも当然のことであろう。

右飛天脚の発生は決して遅くはないが、もう1つの浮かせ技である右アッパーには少し劣る。この少しの差が実は結構大きかったりする。

ここ数ページにわたって掲載されている反撃技表の中には右飛天脚で返せるものが少なからずあるが、ほぼ最速で出さなくてはならない場合もある。そのため、実際の対戦では意外にガードされることもあったりするかもしれない。

右飛天脚で返すのがなかなかうまくいかないならば、素直に右アッパーに切り換えてみよう。空中コンボにつなげればとりあえずはOKだ。


最優先で狙うはこれ。

スキの小さい技に対する反撃技で有効なのがRK、いわゆる「生蹴り」。カウンターマークが表示されることも多く、その後有利な状況に持ち込める。ワンツーパンチよりもメリットは高い。

LPくらいしかないようなスキの小さい技に対しては、返し技にならずとも落葉や投げ、右飛天脚で二択をかけにいくのも手だ。いずれにしても、ポールは「迷いなし」の行動が大切だ。


ガードされてしまうなら右アッパーで妥協。これでも十分。

フォレスト ロウ

	ドラゴンテイル ↙RK	ダブルドラゴン 横移動中LK+RK	ドラゴンストーム ←LP RP LP
風間 仁	追い突き	閃光烈拳	踵切り
エディ ゴルド	立ち上がりLK (RPも位置による)	コトヴェラダ	コトヴェラダ
ファラン	立ち上がりRP 立ち上がりLK RK	右半月蹴り、投げ	↘RK、投げ
リン シャオユウ	蕩肩、括面脚	括面脚	括面脚
ポール フェニックス	右飛天脚 立ち上がりRP	右飛天脚	右飛天脚
マーシャル ロウ	立ち上がりLK 立ち上がりRP、寸勁	ハイキックライトサマー	ドラゴンナックルコンボ(レバーなし)、↗RK
キング	↗RK	ライトストレートレストアッパー×2	↗RK、ライトストレートレストアッパー×1
吉光	待って投げ 立ち上がりRP	投げ、↘RP、LK	投げ、↘RK、LP
ニーナ ウィリアムス	待って投げ 立ち上がりRP	投げ、↘RP、C&R	投げ、↘RP、C&R
レイ ウーロン	↗RK、↘RP	↗RK	↗RK


ドラゴンストーム


↑ドラゴンテイル


ダブルドラゴン

これで反撃されちまう

返し技は全部空中コンボの布石技!?

基本的に最速で技が出るのはRP。つまり、そのままドラゴンナックルコンボへと移行すればいいのだが、レバー前入れではダウンを奪うことができない。あえてドラゴンナックルコンボを使う場合は、レバー入力なしのナックルコンボを使うと、これは連続技なのでお薦めできる。でも、リーチが短いぞ。


いろいろな場面で活躍するハイキック。ここからライトサマーが出て、そのまま空中コンボへ…。

そこでやっぱり返し技に使うなら、大ダメージを狙えるものがお薦めだ。で、紹介するのがハイキックライトサマーと右アッパー。

いずれも攻撃発生時間がはやく、ヒットすれば相手を浮かせることができる優れた技。返し技が存在する相手の攻撃をガードしたとき、この2つの技の使い分けが重要になるのだ。

使い分けといっても、これは単純にアッパーのほうがほんの少し攻撃スピードが速いだけで、ハイキックが決まらない場合はアッパーにするといった簡単なもの。

基本的に、ハイキックライトサマーが決まるものは投げ技も決めることが可能。ロウの場合は、投げならレイジドラゴンとドラゴンフォールの二択を仕掛ければいいだろう。


投げはやっぱりドラゴンフォール。正面投げの中では一番ダメージの高いものをお薦め。

これで反撃せよ

キング

これで反撃されちまう

	スピニングスマッシュ アリキック中にRP	ジェイルキック ⇨⇨RK	ブラックボム ⇨☆⇩⇖☆LP+RP
風間　仁	閃光烈拳	踵切り	閃光烈拳
エディ ゴルド	ビリバ	なし	コトヴェラダ
ファラン	右掛け蹴り、投げ、右半月蹴り	なし	投げ、右半月斬り
リン シャオユウ	括面脚	括面脚	括面脚
ポール フェニックス	右飛天脚	⇨RK	⇖RP
マーシャル ロウ	ハイキック レフトサマー	なし	ハイキック ライトサマー
キング	↗RK	ミドルキック 893・K	↗RK
吉光	↘RP、LK	↘RK、吹雪	↘RK、吹雪
ニーナ ウィリアムス	投げ、↘RP、C&R	RK	↘RP、C&R
レイ ウーロン	↗RK	LK	↗RK



←スピニングスマッシュ



ジェイルキック→



↑ブラックボム

これで反撃せよ

基本はワンツーパンチ

キングが反撃技として使うのは基本的にワンツーパンチとなる。

これは、攻撃発生時間が一番短いため、ワンツーパンチでしか反撃できないというのが本音だ。

しかし、反撃として投げ技を入れられるときには、ぜひとも投げで反撃しておきたいところ。

投げ技の豊富なキングには投げで返せれば大ダメージを与えることができるからだ。

他には、やはりライジングトーキックで相手を浮かせることだ。これは相手の攻撃をガード後、よっぽどスキがなければ入らないが、決められるときにはしっかりきめて空中コンボを入れたい。

最後に、特定の技をガードしたときにしか入れることはできないが、相手の技をガード後にライトストレートレフトアッパーを入れるのだ。

連続技のページでも紹介しているのだが、ライトストレートレフトアッパーは近距離で2回連続でヒットすれば2回連続でヒットするのだ。よって、ライトストレートレフトアッパー×2・ミドルキックという連続技が可能となるのだ。

この連続技を反撃技として使用できるのは、ポールの落葉をガードしたときや、仁の螺旋幻魔脚をガードしたあと。これらの技をガードしたあとは、ぜひとも狙っていきたい反撃技だ。



ライトストレートレフトアッパーは狙っていこう。

吉光

これで反撃されちまう

	吹雪 ⇨⇨RK	弾割り ⇨⇨LK RP	露払い しゃがみ前進はじめRK
風間　仁	閃光烈拳	閃光烈拳※	追い突き
エディ ゴルド	コトヴェラダ	ワンツーパンチ	立ち上がりLKorRK
ファラン	右半月蹴り	右半月蹴り※ ワンツーパンチ	立ち上がりRP、立ち上がりRK×2
リン シャオユウ	括面脚	雀連砲 LK※	靠肩
ポール フェニックス	右飛天脚	ワンツーパンチ	右飛天脚
マーシャル ロウ	ハイキック ライトサマー	RKサマー、Dナックルコンボ（RP RP）	⬇↗RK
キング	Rストレート Lアッパー×2	⇩LP	↗RK
吉光	LK	RP、吹雪※	立ち上がりRP、華厳、露払い
ニーナ ウィリアムス	↘RP、C&R、投げ	RP、LP RK	立ち上がりRP
レイ ウーロン	↗RK	RP	↗RK

※は1段目ガード後の反撃技



↑吹雪



←弾割り



露払い→

これで反撃せよ

吉光の反撃技は空中コンボにつなげるということで、とうぜん右アッパーは入ってくる。あとは、スキは大きいが攻撃発生時間までが短いということで、バレリーナハイキック（LK）と吹雪（⇩⇨RK）になる。

空中コンボへ移行

相手の技の硬直中に右アッパーがヒットすれば、そのまま空中コンボへ移行できるので、理想的な展開と言える。吉光の右アッパーは標準的な性能ではあるが、反撃技としては十分役に立つ。

また、しゃがみ状態からの立ち上がり途中の右アッパーも反撃技としても使える。とくに、下段攻撃は返せる技が多いのでガードしたら空中コンボのチャンスだ。

バランスの良い反撃技

ほかの反撃技として重宝するのがLKのバレリーナハイキックだ。あまり反撃技として意識して使う技ではないが、長いリーチと攻撃判定発生までの時間が短いためバランス的には使いやすい。

疾風の吹雪

意外と反撃技の切り札となるのが吹雪である。予想以上に技の出が早く、前に大きく移動するのでリーチ的にも問題ない。

またコマンドの関係上、しゃがみ状態からでも出せるので、攻守の両面に活躍してくれる。

返せそうな相手の技をガードしたらとりあえず吹雪を使ってみよう。返し技にならないにしても、相手が動くようであれば打ち負けることはないはずだ。

しゃがみ状態からの反撃技

吉光がしゃがんで技をガードしたときの反撃技は、いちばん頼れるのが立ち上がり途中のRK。ダメージは少ないが信頼性は高い。

ほかに、立ち上がり右アッパーなら空中コンボにつなげられるし、吹雪も出せる。

また、露払いや華厳も反撃技として使うこともできる。しゃがみ状態からなので、仕込む必要もない。

水無月に煙る紫陽花も大満足

殿様ご機嫌、しっとり濡れる霧雨攻略

ニーナ ウィリアムス

これで反撃されちまう

	鯉斬り ⇦⇙⇩⬊RK	ディバインキャノン ⇩⬋LK	レッグスイープ ⬇⬂RK
風間 仁	閃光烈拳	LK	追い突き
エディ ゴルド	ビリバ	ビリバ	立ち上がりRP
ファラン	右半月蹴り	なし	立ち上がりRK×2 立ち上がりRP
リン シャオユウ	架推掌	架推掌	蕩肩
ポール フェニックス	右飛天脚	崩拳 ⇨RKor⇨LK	右飛天脚
マーシャル ロウ	ハイキック ライトサマー	⬂LK	ダブルサマー
キング	ライトストレートアッパー×2	⇨RK、893・K	⬀RK
吉光	LK、投げ、⬂RP	⬂RK、LK	立ち上がりRP、霞払い
ニーナ ウィリアムス	⬂RP、C&R	RK、双掌破	立ち上がりRP、レッグスイープ
レイ ウーロン	⬂RP、⬀RK	LK	⬀RK



←鯉斬り

ディバインキャノン→

↑レッグスイープ

これで反撃せよ

浮かして反撃

ニーナが反撃に使う技は右アッパーとクリークアタック&ライトハイキックが基本。これで間に合わないようであれば、レバー入れRKが加わる。

硬直の多い技をガードしたのなら右アッパーで浮かせたいところだ。もちろん、しゃがみ状態であれば立ち上がり途中の右アッパーでもOK。

このあと、きっちり空中コンボを決めていればかなりの体力を奪うことができる。

ほかに、上段攻撃をしゃがんでかわした場合も立ち上がりアッパーで反撃できれば理想的。相手の投げモーションのスカりなどに狙っていこう。

リーチを利用する

ほかに反撃技としてオススメなのがクリークアタック&ライトハイキック。この技は数少ない相手をダウンさせられる連続攻撃である。

また、リーチも右アッパーより長い点でも優れており、安定したダメージを狙うならこの反撃技でもいい。

切り札・ライトハイキック

ダメージは少ないがアッパーでもクリークアタックでも返せない場合はこのライトハイキックになる。レバーはもちろん前入れで行い、ガード後は連打で構わない。

これで返せないようだと間合いが遠ければ絶望的で、近い間合いであれば立ちパンチくらいしか残っていない。

その他の反撃技

これ以外の反撃技となるとしゃがみガード後ということになる。この状態でいちばん性能がいいのが立ち上がり途中のRKで、理想的な反撃技は立ち上がり途中のアッパーとなる。

また、しゃがみ状態というのを利用してレッグスイープというのも考えられるが、意外に攻撃発生時間が長く、ダメージも高くないため有効な反撃技とは言えない。

レイ ウーロン

	後掃燕舞 ⬁RKRK	背身下掃打 背向けから⬇LP	蛇突連撃 蛇の構えからRPRPRP
風間 仁	閃光烈拳	追い突き	追い突き
エディ ゴルド	立ち上がり LKorRK（後掃腿）	立ち上がりRK	立ち上がりRP
ファラン	一発止めは立ち上がりLK	立ち上がりRK×2	立ち上がりRP
リン シャオユウ	架推掌	蕩肩	蕩肩
ポール フェニックス	立ち上がり LKorRK（後掃腿）	右飛天脚	右飛天脚
マーシャル ロウ	一発止め立ち上がりRK	トーキックサマー	⬇⬈RK
キング	立ち上がりLK	⬀RK	⬀RK
吉光	⬂RP、LK	立ち上がりRP 吹雪	立ち上がりRP
ニーナ ウィリアムス	⬂RP、C&R	立ち上がりRP	立ち上がりRP
レイ ウーロン	立ち上がりRK	⬀RK	⬀RK



蛇突連撃→

↑後掃燕舞

←背身下掃打

これで反撃されちまう

基本はあくまで基本

雷武龍が反撃技として使う技は狼牙かライトアッパーだ。

狼牙で反撃できる機会は少ないが、反撃ができなくても、最悪狼牙をガードさせるだけでもいい。雷武龍の攻撃の基本は狼牙なので、ガードさせてからの攻撃連携はたくさんあるのだ。

狼牙がヒットしたときには、カウンターであれば4発まで入れ、その他には、2発か、3発で止めてからの連携を考えるのがいい。

その他に基本となるのは、やはりライトアッパーだ。相手を浮かせて空中コンボを狙うのがいい。

反撃技としては、できるだけ確実にダメージを奪っておきたいところ。

先ほど紹介した反撃方法がどちらでも入れられるときに、どちらを入れるかは自由だが、



狼牙は攻守ともに重要だ。

攻撃のペースを取りたいときには狼牙。相手の体力が少ないときや、とにかくダメージを与えたいときなどには、ライトアッパーで空中コンボを狙うのがいいだろう。

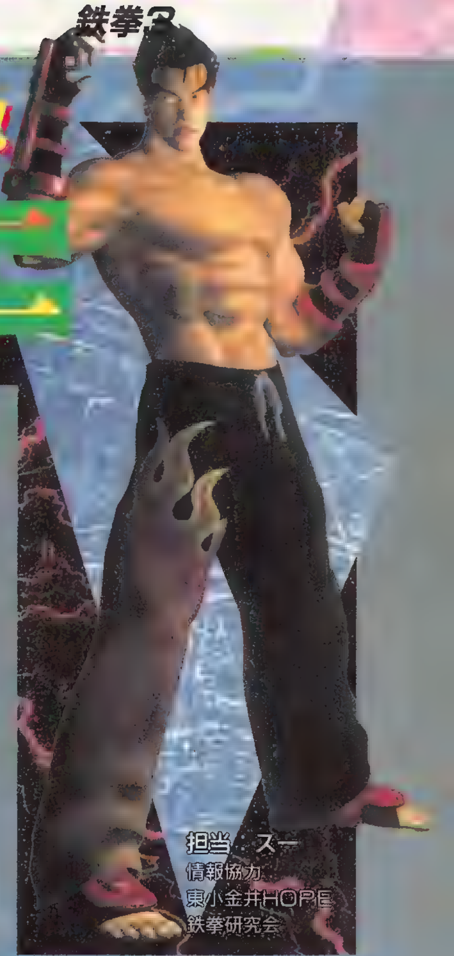


アッパーはどのキャラも基本でしょう。

これで反撃せよ

跳べ!!跳べって!! 風間仁

今回は誰もがあまり使わないジャンプ攻撃について紹介。



担当 スー
情報協力 東小金井HOPE鉄拳研究会

そんなの使わない!? イヤイヤ

まず仁の固有技である、空斬脚。出しかたが多様で、コマンド、ダッシュから、そして前回紹介した、風神ステップからも発生させられる。この空斬脚、ヒットすると相手は中途半端な距離で吹っ飛んでダウンしてしまうのでそこからの追い打ちはむずかしい。

しかし今回注目したいのは、ヒット後ではなくガードさせた後である。空斬脚をガードさせると、相手はよろけてしまう。着地後最速で胴抜きを入力すると、なんとよろけている相手はガードできずに無条件でくらってしまうのだ。

入力タイミングがかなりシビアなので、どうしてもうまくいかない人は踵切りの1段目で安定しても構わない。だがこちらはヒット後相手はダウンしないので、やはりダウンして、追い打ちもできる胴抜きをマスターしてほしい。



空斬脚をガードさせた。よくある状況だ。ここから…、



なんと胴抜きが入ってしまう。こりゃあ使うしかない!?

次はあまり使用する機会がないのだが、ぜひとも使ってほしい大ジャンプからのLK。ジャンプ最頂点から、下降中LKを入力するタイミングにより中段蹴りと下段蹴りに変化する。

下段蹴りはヒットすると相手のぐらいモーションがかなり長いので、こちらが圧倒的に有利な状況となる。出した直後しゃがみ状態になっているので、そこから追い付き、踵落とし、双角などに繋ぐと相手は割り込むことができず、これらと投げとの完全な二択が成立するのだ。しかし、ガードされると硬直もそれなりなので反撃を覚悟しておこう。

中段蹴りはヒットすると、ノーマル、カウンターに関係なく相手は魔人拳をカウンターでくらってしまったときのようにひるんでしまう。この後相手は前のめりに倒れてしまうので、そこに羅刹門・弐→胴抜きを叩き込むとその一連の動作で相手の体力を半分奪うことができる。ただしこれもガードされると反撃は必至なので、先に下段蹴りを成功させてから使用すると効果が高いぞ。

最後は相手に背を向けてからの、小ジャンプRKだ。ヒットすると通常の浮かせ発生技なみに相手が高く浮くので、そこから羅刹門…の空中コンボがはいる。ただし相手がこちらを向いていないとヒットせず、そのような状況は鉄拳においてはまずないので、知識程度で覚えておいてほしい。

コンボ難度:D

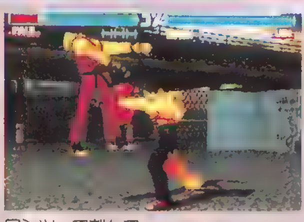
ワンポイントレッスン

親子三代続く往年の空中コンボ。風神拳の入力が早すぎるとアッパーになる。

ダメージ



相手に風神拳(⇨☆⇩⇘RP)がヒットしたら…、



ワンツーで刻んで…、



風神拳。入力が早すぎると技が化ける。

コンボ難度:C

ワンポイントレッスン

鬼風門がはやいと、3段目のヒザがはずれてしまうので余裕をもって。

ダメージ



浮かせ発生技がヒットしたら(風神拳、追い突きなど)、



鬼風門(LP、RP、RK)を少し低めで当てて、



胴抜き(⇨➡RP)でしめる。

コンボ難度:B

ワンポイントレッスン

閃光烈拳に繋ぐときに⇨⇨の入力をしないと入らないので注意。

ダメージ



風神拳で浮かせてから、



ワンツーを早めに当てて、



⇨⇨入力をはさんでから、閃光烈拳(LP、LP、RP)を入力。



2段目がハズレることがよくある。

殿様ご機嫌、しっとり濡れる霧雨攻略

コンボ難度：A

ワンポイントレッスン
羅利門の１段目を相手の股に当てる感じで、３段目に少しだけディレイを。

ダメージ


浮かせ発生技を当ててから、


羅利門・壱（⇨⇨LP、RP、LP）微妙な調節を必要とする。


３発目に少しディレイをかけて、


最後に胴抜き（⇨⇨RP）でフィニッシュ。見た目がバツグン。

コンボ難度：S

ワンポイントレッスン
２発目を最速で入力して３発目は20フレームほどあけるのだが…至難を極める。

ダメージ


風神拳をあてて、


最速でもう一度風神拳を入れて、


フィニッシュも風神拳でしめる。ムズいって。

コンボ難度：B

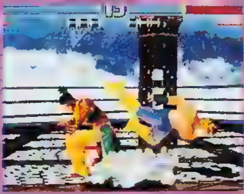
ワンポイントレッスン
ゴルドの体が右側に揺れたときにしゃがみアッパーを当てろ！

ダメージ


立ち上がり途中RPで相手を浮かせて…、


マカコ・エンペ（⇦RK）で相手がうつ伏せになったら、


コンビナソ・マカコ・エンペ（⇦RK、RK、LK+RK）に派生。


うつ伏せなので相手は受け身をとることができない。

ゴルドは相手を浮かせることができる技が少なく、また追い打ちに適した技も少ない。つまり他キャラに比べて、空中コンボは苦手な部類のキャラといえる。

しかし仮に相手を浮かせるチャンスがあったならば、きっちり追い打ちを加えて、より大きなダメージを与えたいところ。今回はゴルドの確定コンボを紹介していこう。

ぜひとも狙いたい しゃがみアッパー→コンビナソ・マカコ・エンペ

ゴルドの浮かせ技のひとつにしゃがみアッパーというものがある。この技で相手を浮かせたならば、追い打ちとしてコンビナソ・マカコ・エンペを狙おう。

ただしこのコンボを狙う際はひとつ注意すべきことがある。常に体を左右に揺らしているゴルドが、相手に向かって右側に位置している時にアッパーで浮かせなくてはならないのだ。１P側なら画面手前に、２P側なら画面奥にゴルドが軸をずらした時にアッパーをヒットさせればいい。

こうすればコンビナソ・マカコ・エンペの１段目をヒットさせた時に相手はうつ伏せにひっくり返り、受け身を取ることができなくなるのだ。もちろん受け身を取られなければ、コンビナソ・マカコ・エンペの２&３段目も追い打ち技として確定する。


ゴルドの体が右側に移動したときにアッパーを繰り出すようにしよう！

仮に相手をうつ伏せにひっくり返すことができなかったならば、２段目で止めて受け身に備えよう。

その他のコンボ

上記以外の確定コンボとしては以下のものがある。

●マカコ・エンペ（カウンター）→トロッカ・エ・ピィアオ

マカコ・エンペがカウンターでヒットすると相手を崩すことができるので、トロッカ・エ・ピィアオで追い打ちする。

●ビリバORトロッカ・エ・アタカール→ワンツーパンチ→ワンツーパンチ

下手に凝ったコンボを狙うよりも、単純で威力が高い。

●ヴカオン→パラフーソ

逆立ち状態で相手を浮かせたら、パラフーソで追い打ち。大安定。

担当：GYU



エディ ゴルド

見た目は地味だが、確実にダメージを与えよう。

サンバは得意、コンボは苦手…

ダメージ重視!かつ華麗に…

ファラン



担当:キャサ夫

宙高く浮かせる技を数多く持つファラン。空中コンボではなにを決めればいいのか?この問題を的確に解説。

左構えならファイアークラッカー、右アッパー、ライジングブレード、右構えのプラズマブレード、この4つの技がヒットすると相手を宙高く浮かせることができ、そこへ空中コンボを叩き込みダメージを奪う。

4つの技はいずれも相手の浮き方が異なり、もちろんそれによって決める空中コンボも変わってくる。

では、なんの技で浮かせ、その後になにを決めればいいのかを説明していこう。

お手軽なアッパーからはお手軽なLキックコンボがお薦め

カウンター時のみ相手を浮かせることができる右アッパー。闘いにおいては重要性の高い技の一つで、浮かせられる場面も数少なくはない。この技からの空中コンボは…。

●右アッパー→レフトキックコンボ

この連続技がお薦め。大ダメージを与えるほか、コマンド入力も超お手軽。初心者でも簡単に決めることのできる空中コンボだ。

アッパーで相手が浮いたのを確認したら、焦らずにそのままLKを連打。これで空中にいる相手に4発のキックがヒットして完成。

Lキックコンボの3発目をRKに変えてライトフラミンゴ状態に移行することができるが、ダメージ的に考えてもそこからのコンボよりLキックコンボのほうが良いかと…。

使用頻度の高いファイアークラッカーからは何がお薦め?

下段キックからの上段蹴り上げになるファイアークラッカー。下段がカウンターヒットでないと連続技にならないのがちょっと不安の種。が、ファランはこれを使わないワケにはいかないはずだ。

ファイアークラッカーが決まったときは、アッパーとは異なり、多少だが浮きが高い。で、決める空中コンボは…。

●ファイアークラッカー・右半月蹴り・チェーンソーヒール

これがお薦め。ゲージ半分を奪うことができるコンボで、比較的コマンドも簡単。浮かせたあと、右半月蹴りで右構えに移行し、そのあとにチェーンソーヒールを出す。

チェーンソーヒールの1発目はヒットしないが、2発目の踵落としは受け身を取られても必ずヒットするので、安定と考えて良い。ちなみに受け身を取らない場合はクリーンヒットでさらにダメージを与えることができるぞ。



浮かせたあと右半月蹴りで右構えにして…。



チェーンソーヒールの2発目が確実にヒット。

ライジングブレードからは安定か非安定か…

ライジングブレードがヒットすると、通常の倍の高さまで相手が浮いてしまう。これは大ダメージを与える最大のチャンスともいえる。

●ライジングブレード→ヒールエクスプロージョン

相手が高く浮いている時間を利用し、着地と同時にガード不能を狙う。このコンボは最低でも体力ゲージ半分を奪うことができ、ヒットの仕方によっては3分の2減らすことも可能だ。

しかし、このコンボ自体、実は確定技でない。というのは、受け身を取られたときに生じるのだが、たいていは受け身を取られても技が誘導して相手方向に修正され、ヒットする。が、これがシャオユウ、ジンなどになるとキャラクターの判定のせいか、避けられてしまうのだ。これが難点になる。

でも、その問題点も次に紹介するコンボで解消。

●ライジングブレード→ローリングライトキック

このコンボなら相手が空中にいる間に決めるので、確実にダメージを与えることができる。さらにローリングライトキックは攻撃力が36とかなり高めになっていて、これもまた体力ゲージ半分は確定だ。コマンド入力時に右構えにチェンジしなくてはいけないのが注意点。

ガード不能で3分の2を狙うか、安定で半分を奪取するかは君次第。

プラズマブレードからが一番カッコイイ!?

右構えの技プラズマブレード。ヒットしたときの浮きなどはアッパーと変わらない。だが、状態が右構えになっているため、レフトキックコンボが出せない。ここでは…。

●プラズマブレード→左掛け蹴り(⇨LK)→フラミンゴキックコンボ2発止め~右掛け蹴り(LK、LK、RK)・フラミンゴレフトソバット

これが超お薦め。最も空中コンボらしい技で、ダメージも半分弱を奪える。すべてのコマンドも先行入力気味でいいので、これといった難しい点もないぞ。

空中コンボじゃないけど確定技として…

右掛け蹴り、またはライトフラミンゴからのライトサイドキック(中段右蹴り)。この技がカウンターヒットすると、ひるみ、そのまま崩れ落ちてダウンする。ここにヒールエクスプロージョンが確定して決まるのだ。

ライトサイドキックは要はライトフラミンゴ状態になっていれば出すことができる。つまり、技の連携に組み込むことができ、その分チャンスも多くなる。これは狙って損はないぞ。



プラズマブレード(⇨RK、RK)がヒットして…、



左掛け蹴り(⇨LK)からFキックコンボ(LK、LK)を出して…、



そこから右掛け蹴り(RK)を出してライトフラミンゴへ…。



で、最後にフラミンゴレフトソバット(LK)を決めて完成。

コンボ難易度:A

ワンポイントレッスン

左掛け蹴りをうまく当てないと、フラミンゴキックコンボがちゃんとヒットしない。

ダメージ

コンボ難度：C

ワンポイントレッスン
相手の背後から浮かせてしまった場合のフォローとしての空中コンボ。

ダメージ


挑打華顱（⇦RP）か虎尾脚（背中向けRK）で浮かせ…、


浮かせた相手を上歩掌拳（⇦LP）で刻んで浮かし直す。


後は背身撃１段止め（背中向けRP）を２回入れてから…、


立ちの振り向きLKを最後に入れていけばOKだ！

コンボ難度：A

ワンポイントレッスン
鳳凰の構えの軸ずれを使用したコンボ。バウンドを双壁掌で拾っているがきちんとつながる。

ダメージ


弓歩盤肘・超遅（鳳凰の構え中⇩P同時）で浮かせて…、


蕩肩～背中向け（立ち上がり途中RP）で相手を浮かせ直す。


背身撃１段止め→背身撃２段止め（背中向けRP、LP）から…、


最後は基本通りに双壁掌（⇨➡P同時、P同時）でOK！

コンボ難度：A

ワンポイントレッスン
これも軸ズレを使用したコンボ。３段目のしゃがみ振り向きパンチをRKで安定もできる。

ダメージ


跳弓脚（後転～K同時）で相手を浮かせたら…、


レバー入れっぱなしで、再度跳弓脚を素早く入力する。


今度はレバーを下に入れっぱなしLP連打で拾って…、


蒼空砲（立ち上がり途中RK）を入れてフィニッシュ!!



担当：伊勢猫

リン・シャオユウ

双璧掌で華麗に決めろ！

カウンターヒットからみの特殊コンボとフォローコンボを覚えよう。

鉄拳において、浮かし技からの空中コンボは非常に重要なダメージ源。シャオユウも当然その例外ではなく、相手を浮かせた後にしっかりと空中コンボを決められるかどうかが、勝敗のカギを握っているといっても過言ではない。

そこで、今回は特定の浮かし技からの限定コンボや特殊な状況下での空中コンボといった、シャオユウならではの華麗な空中コンボの数々をくわしく紹介していこう。

カウンターコンボ

まずは、カウンターヒット限定の空中コンボ。シャオユウの固有技でカウンターヒット時に相手を浮かせる（バウンド含む）ことが可能なのは、

●ハイキック（立ちRK）
●双璧掌２段目（⇨➡LP＋RP、LP＋RP）
●弧月閃（⇗RK）

以上の３つがそれとなっている。この中で弧月閃については、掃腿背身撃（しゃがみ中LK RP）２段止め・背身撃（背向け中にRP LP）２段止め→双璧掌といったバウンドコンボが入る。

これ以外の２つについては、カウンターヒット後に距離が離れてしまうため、残念ながら掃腿背身撃で拾うことはできないが、リーチの長い架推掌（⇦LP）や里合腿（⇨➡LK）といった固有技を空中コンボとして決めることができる。この時に里合腿で拾ったのであれば、里合腿・虎尾脚（背向け中RK）が空中コンボとして入ったりもする。


カウンターヒットで立ちRKが相手に当たってくれれば…


架推掌や里合腿が空中コンボとして連続ヒットしてくれる。

フォローコンボ

鉄拳３になって横移動が追加されたため、正面だけではなく相手の背後や側面から浮かせた場合の空中コンボも考えておく必要がある。

基本的にシャオユウで相手の背後から浮かせてしまった場合、背身撃１段止め×２・振り向きLKがダメージ量もそこそこでおすすめ。また、側面から浮かせてしまった場合には、背身撃をそのまま決めていくのがもっとも安定する。

じせるになっても俺頑張る!
ポール フェニックス

空中コンボもメインはやはり崩拳、落葉、双飛天脚。余裕があれば葉桜も決めたいね。


担当：C・LAN

ポールの空中コンボは刻みに使うLPなどの小技の数は違えど、最後は双飛天脚や落葉などで結ぶ、というのが基本的な流れになる。

前々号では起き攻め重視で、双飛天脚フィニッシュをおすすめしたが、今回は空中コンボのページということで、安定性だけではなく手数重視や魅せ重視など、いろいろなコンボを紹介していこう。

LPでの刻みはダッシュから

最も一般的なポールの浮かせ技といえば右飛天脚。かつては右アッパーのほうがスキが小さく使いやすかったが、鉄拳3では右アッパーは浮かせた後の間合いが離れてしまうため、LPなどの刻みはダッシュして出さなくてはならない。一方の右飛天脚で浮かせた後は、間合いが近いのでそのの心配は少ない。とはいえコンボによっては、例えば、

・右飛天脚→LP→ワンツーパンチ→落葉

といった、小技で何回か拾うものが少なくない。この場合であればLP及びワンツーパンチはダッシュから行う必要がある。空中コンボでLPを打つときは、常にダッシュしてから繰り出すクセをつけておこう。これはポールに限らず、ほぼ全キャラにいえることである。

右飛天脚以外の空中コンボ開始点

右飛天脚以外のポールの浮かせ技、あるいはコンボの始点となる技には以下のようなものがある。

●右アッパー
●立ち上がりRP
●カウンター裏疾風
●葉桜鉄鋼（旋桜鉄鋼）
●あびせ蹴り（相手しゃがみ）
●カウンター瓢瓦
●起き上がり下段蹴り
●カウンターRK
●背後小ジャンプRK

この中で少し特殊なものについて説明していこう。

〈あびせ蹴り〉

あびせ蹴りは相手がしゃがんでいればバウンド気味に浮かせることができる。ここに入るコンボとしては、

〈あびせ蹴り→〉
・立ち上がりRK→落葉
・下LP×2→葉桜崩拳

といったコンボが入る。対戦ではなかなか決める機会は少ないと思うが、いちおう意識しておこう。

〈起き上がり下段蹴り〉

これは相手が足側にいて、かつポールがうつ伏せのときに限られる。この状態での起き上がりLPは、発生は遅いが硬化時間が短いため、あびせ蹴りのように拾い直すことができるのだ。

〈起き上がり下段蹴り→〉
・下LP→立ち上がりLK
・立ち上がりRK

などがコンボになる。

実戦で使うコンボとして覚えるべきものは、実は1つ2つで構わない。ロマンを追い求めるならばダメージは捨てていろいろなコンボを練習してみよう。

コンボ難度：B

ワンポイントレッスン
逃げ旋での拾うタイミングは少し遅め。崩拳はディレイをかける。

ダメージ


右飛天脚（⇨RK）でポールの浮かせ技の基本。


LPで拾う。


逃げ旋で拾う。タイミング的には少し遅らせて…、


そのままディレイ旋桜崩激（⇩⇨⇦LK、RP、LP）につなぐ。鉄騎の場合は最速で。

コンボ難度：B

ワンポイントレッスン
左アッパーはほぼ最速で。その後ダッシュして下LPから葉桜へ。ポール、仁、吉光には入らない。

ダメージ


右飛天脚。まあありがちな起点でさあね。


すぐに左アッパーで拾って…、


前ダッシュから下LP。レバーは⇩にしないと化けるので注意。


間髪入れずにディレイなしの葉桜崩拳。鉄騎でもOK。

コンボ難度：B

ワンポイントレッスン
ワンツーの後にLPで刻むことによって拾いやすくなる。実はワンツー→崩拳よりも簡単。

ダメージ


右飛天脚。


ワンツーパンチ。気持ち早めに拾おう。


ダッシュからのLPでワンクッション。


そして「ヴォーイ」とね。

コンボ難度 C

ワンポイントアドバイス

アッパー、ドラゴンラッシュなどで有効。焦らずにレバーを⇧に入力し、RK連打でサマーを出そう。

ダメージ



比較的ヒットするアッパー（⇘RP）。ここでレバーは⇧へすでに入力。



で、RKを連打すれば１発目のサマーが出て…、



そのあと連続でLKを押すとダブルサマーの出来上がり。

コンボ難度 B

ワンポイントアドバイス

この技が決まると次に何をしたらいいか?わりと迷いがちだが、落ち着いてまずはRKを…。

ダメージ



しゃがみパンチがカウンターヒットすると…、



サマーまでつながるシットストレートレフトサマー（⇩RP、LK）。



ここからRKで拾い、そのまま…、



ドラゴンラッシュ（⇦RP、LK、RK）で全弾ヒットだ！

コンボ難度 A

ワンポイントアドバイス

サマー後のトーキックが難しい。RK連打で簡単に出せるので、試すといいかも⁉

ダメージ



ハイキックが決まればサマーも決まるハイキックライトサマー（LKRK）。



着地後RK連打でトーキックで相手を拾い…、



そこからドラゴンラッシュ（⇦RP、LK、RK）で拾い直して…、



フィニッシュ!!ロウのコンボで恐らく一番痛いコンボだろう。



フォレスト ロウ

サマー、サマー、サマー…

担当：キャサ夫

どんな状況でも相手が浮けば、空中コンボはダブルサマーがお約束。この数とシチュエーションを紹介。



ダブルサマーでお手軽コンボだ！

相手を浮かせてからの空中コンボには、わりと数が豊富なフォレスト・ロウ。3では受け身を取れるようになったため、鉄拳2のアッパーからワンツー、ドラゴンテイルなどは相手キャラ限定でしか決まらなくなってしまった。

だが、鉄拳3からの新技ドラゴンラッシュの存在により、多様な空中コンボを決めることが可能になったのだ。

基本的にはコンボを多段にすると、攻撃力の補正がかかり威力が落ちてしまう。つまり、数多くコンボを決めるよりもダメージの高い技を少ない段数で決めたほうが、よりダメージを奪うことができるワケ。

で、ロウの場合だが、相手を浮かせる技は数多い。その状況によって決める技も異なってくるのだ。

アッパーなどパンチ系の技で浮かせた場合は、ドラゴンラッシュでコンボを決めるよりダブルサマーのほうが決定的。

サマー系で浮かせた場合は、ダブルサマーで空中コンボがベストだが、タイミング的にアッパーなどに比べ遅い。だから、ダブルサマーを出しても受け身で避けられてしまう。一応、相手が受け身を取らなければバウンドコンボとして決まるぞ。

もっとお手軽にコンボを決めたい…

サマー系の技、ハイキックライトサマー、ドラゴンローレフトサマーなどの技で浮かせた場合、このときはダメージもなかなかでお手軽度も超高いサマーソルトキック（大ジャンプタイプ）がお薦めだ。コマンド入力が簡単で、浮かせ技で浮かせたあとに、そのままレバーを右上へ入力してRK連打でOK。

デメリットは簡単な分、ダメージが難しいコンボより低いこと。メリットはコンボの流れが早く、決めたあとの状況が非常に起き攻めに転じやすいこと。



連携サマー（ドラゴンローレフトサマー）後に⇧RK連打で大サマー！超お手軽コンボだ。

連続技はいける キング

通常はきついキングだが、連続技は破壊力バツグンだ。



担当：SHO

生まれ変わったキング

他のキャラに比べ技は遅く、なかなか決めさせてくれないキングだったが、連続技でいいものが見つかったので紹介しよう。

●ライジングトーキック（⇨RK）→ライトストレートレフトアッパー（RP LP）→ブルータルサイクロン（両P LP）

キングの唯一の浮かせ技であるライジングトーキックのあとに、ライトストレートレフトアッパーで拾い、さらに相手が落ちる前にブルータルサイクロンで追い打ちといった感じになる。

さほど難しくはないのでぜひやってみてほしい。

ブルータルサイクロンのところは、しっかり同時押しをしないと技が化けてしまうので注意。

●レッグブレーカー（⬇⇨LP）→しゃがみLP→トーキック→アリキック（⇩両K）→スピニングスマッシュ（RP）

レッグブレーカーが決まったときだけできる連続技なのだが、結構難しい。

レッグブレーカーで倒れるまえにしゃがみLPで拾うのだががここが一番難しく、なかなか拾えないのだ。ここはやはりなるべく最速で出すしかない。また、トーキック後のアリキックも少しでも遅れると相手に受け身をとられてしまうので注意。

苦労するわりにはダメージが低く見せ技といった感じがする。

●ライトストレートレフトアッパー×2→ミドルキック

キングの助けとなる連続技がこの連携だ。

これは、ライトストレートレフトアッパーが近距離でヒットしないかぎり2回ヒットさせることはできないのだが、一度きまればミドルキックまでが、すべて連続技となる。

この連続技が決まれば相手の体力を約半分奪えるほどの威力なのだ。

反撃技としても非常に役に立ち、スキでかい技をガードしたあとには、この連続技が入るということになる。

しかし、相手が遠いときにはライトストレートレフトアッパーが1回しか入らないので、すぐさまミドルキックに切り替えるのがいいだろう。



ミドルキックまでが連続技に！

コンボ難度：C

ワンポイントレッスン

ライトストレートレフトアッパーは多少出るのが遅いので、しっかり拾うこと。

ダメージ



浮かす技はこれしかない。ライジングトーキック（⇨K）

うまく拾おう。ライトストレートレフトアッパー（RP、LP）

同時押しをミスしないこと。ブルータルサイクロン（LP+RP、LP）

コンボ難度：B

ワンポイントレッスン

難しいのはしゃがみLPでひろうところだけ。あとは流れるように操作しよう。

ダメージ



出は遅いが当たればいける。レッグブレーカー（⬇⇨LP）

とにかく拾え！しゃがみLP

拾えたらすぐにトーキック。（立ち途中RK）

最速でアリキック（⬇LK+RK）

後は流れだ。スピニングスマッシュ（アリキック中にRP）

コンボ難度：C

ワンポイントレッスン

2回入らないと思ったときにはすぐにミドルキックへと切り替えること。

ダメージ



近距離で入れることが重要。ライトストレートレフトアッパー(RP、LP)

近距離であれば2回入れて、ライトストレートレフトアッパー(RP、LP)

最後はミドルキック（⇨LK）だ。

水無月に煙る紫陽花も大満足

殿様ご機嫌、しっとり濡れる霧雨攻略

コンボ難度 C

ワンポイントレッスン
とにかくリズム。最後のバレリーナハイキックは少し歩かないと当たらない。

ダメージ



忍法卍葛（1ヒット）。⇨LP。
立ちパンチ。⇨LP。
忍法卍葛（2ヒット）。⇦LPLP。
バレリーナハイキック。LK。

コンボ難度 B

ワンポイントレッスン
地雷刃が当たるかどうかは相手の受け身方向次第。跳ね地雷は当たればラッキーでOK。

ダメージ



右アッパーで浮かす。⇩RP。
右アッパー。⇩RP。
地雷刃。⇦LP+RP。
跳ね地雷。地雷刃中に⇧。

コンボ難度 E

ワンポイントレッスン
超簡単。どちらかと言うと毒霧をどう当てるかのほうが難しい。

ダメージ



毒霧。⬅LP+RP→任意のボタン。
ここから紫電菊。⇩LP。
あとはコマンドを入力。⇦LP RP。
そして回る。⇦LPRP⬆RP RP……。



吉光

いろいろな動きがあるぞ

毒霧からの追い打ちや地雷刃もうまく使っていこう。

今回は空中コンボ特集である。すでに紹介済みのコンボではあるが、きっちりとまとめてはいないので、これを機会に見やすくまとめておこう。

浮かし技は右アッパー

当然ながら吉光の空中コンボの起点となる技は右アッパーにほとんどを頼るしかない。

一応、日向砲や草薙砲の3段目もあるが、実戦において は右アッパーが主体となる。

では、3つの空中コンボを頭から順番に見ていこう。

●右アッパー→忍法卍葛（1ヒット）→LP→忍法卍葛（2ヒット）→バレリーナハイキック

まずはこれから。現時点では右アッパーで浮かせたらこの空中コンボがオススメ。

1回目の忍法卍葛は1段止めで2回目の忍法卍葛は2段止めで行なう。そして、その間に入るLPはレバー前入れで行なう。

よって、レバーは後ろ、前、後ろとちょっとややこしい。だが、ボタンはバレリーナハイキックまではLPのみなので、コツをつかんでしまえば失敗しなくなるだろう。

あと、最後のバレリーナハイキックの前はほんのちょっとだけ歩かないといけないので注意しよう。



相手の受け身いかんでは地雷刃がヒット。

●右アッパー→右アッパー→地雷刃→跳ね地雷

右アッパーで浮かせてから空中でもう一度右アッパー。そこから地雷刃・跳ね地雷とつなぐ。

正確には連続技として成立しないのだが、実戦においては有効なのであえて載せてみた。

まず地雷刃のところから。ここは相手の受け身の仕方次第で変わってくるが、結論から言ってしまえば時計回りと逆方向に受け身をとられると当たらない。このあたりは、とりあえず使ってみて相手の動きしだいで変化させよう。

そして、このコンボのコツとして地雷刃はステップインして行なうが、かなりタイミングが難しい。最速でつなげたいが、ある程度のタイミングでもまあ有効。

あと、跳ね地雷へつなぐときもレバーを前斜め上に入れっぱなしではなく、ここもタイミングよく入力すること。

●毒霧・紫電菊

最後は毒霧からのコンボを紹介しよう。まあ空中コンボというよりは追い打ち技になるね。

まあ、これも毒霧がヒットすれば何でも入るが、オススメは紫電菊。コマンドも簡単だし、そんなに素早い反応が要求されるわけでもないので、簡単にできるだろう。

浮かし技別での空中コンボ

ニーナ ウイリアムズ

違う浮かし技ならば空中コンボも変えれば効率アップ。



担当：がっちん

今回は空中コンボの特集。ニーナの空中コンボはこれまでも紹介してきたが、多少変わってきたので読んでくれ。

浮かし技もいろいろ

●右アッパー→ハンティングキックコンボ（1段）→ライトローキック＆バックスピンチョップ→アサルトコンボ

最後はファールキックではなく、アサルトコンボにしたほうがややダメージが高い。

ただ、このときのアサルトコンボの当たり具合は、3段目がスカって最後の双掌破がヒットした場合に限る。

とくに、ディバインキャノンコンボからこの空中コンボを行うと、アサルトコンボが3段目までヒットして双掌破が当たらないときが多い。そうなるとファールキックで安定しておいたほうがダメージは高くなる。

●ディバインキャノンコンボ→ハンティングキックコンボ（1段目）→LP→ライトローキック＆バックスピンチョップ→ファールキック

以前紹介した空中コンボにLPを加えたもので、ハンティングキックコンボとライトローキック＆バックスピンチョップの間に入れる。

ただ、当然威力はアップするのだが、空中コンボの難度が上がってしまうので、無理に狙わなくても構わない。その場合はLPを省き、ファールキックまで確実にヒットさせよう。

なお、細かいコツを書いておくと、LPとライトローキック＆バックスピンチョップを当てるときは、必ずステップインしてから行うこと。ちょっとでも遅れると受け身を取られてしまうぞ。

●鯤斬り→LP→アッパーストレートLK

鯤斬りは相手が立ち状態なら問題ないが、しゃがみ状態にヒットさせると多少拾いにくくなる。

よって、LPのあとにライトローキック＆バックスピンチョップ→ファールキックとしないで、この空中コンボを使ってみてもいい。

また、軽いキャラになればなるほど、この空中コンボのあとは相手をうつ伏せにすることもできる。

さすがに、そのあとのニールキックまでは入らないが、相手は受け身を取れないので、起き攻めもしやすいというもの。要所でうまく使っていきたい。



鯤斬りからの空中コンボは相手をうつ伏せにしやすい。

コンボ難度 C

ワンポイントレッスン

前後ステップも必要ないし、タイミングもそんなにシビアではない。

ダメージ



右アッパー。⇧RP。



ハンティングキックコンボの1段目。⇦RK。



ライトローキック&バックスピンチョップ。⇩RKLP。



アサルトコンボ。⇧LKLP RPLP+RP。

コンボ難度 B

ワンポイントレッスン

LPとR&Bのときにステップインしなければならい。最後のファールキックは楽。

ダメージ



ディバインキャノンコンボ。⇧RKLK。



ハンティングキックコンボの1段目。⇦RK。



立ちパンチ。LP。



ライトローキック&バックスピンチョップ→ファールキック。⇩RKLP→⇨⇨LK。

コンボ難度 D

ワンポイントレッスン

難しくはない。ただ、LPはレバーを入れないで行うこと。

ダメージ



鯤斬り。⇦⇧⇩➘RP。



立ちパンチ。LP。



アッパーストレートLK。⇧LP RPLK。

殿様ご機嫌、しっとり濡れる霧雨攻略

コンボ難度：C

ワンポイントレッスン

LPの後の龍声中段脚はレバーを一度ニュートラルに入れなければ出せないので注意。

ダメージ



浮かせる技は何でもよい。ライトアッパー（⇘RP）



レバーは前に、レフトストレート（LP）



龍声は落ち着いて入れること。龍声中段脚（⇨☆LP）

コンボ難度：C

ワンポイントレッスン

蛇の構えをとったら、RKを連打しているだけで大体、蛇武につながるぞ。

ダメージ



蛇の構えに移行する。後掃燕舞（⇘RK）



最速が理想。蛇尾（蛇の構え中にRK）



バウンドを拾う感じで、蛇武（蛇の構え中にLP）

コンボ難度：B

ワンポイントレッスン

ライジングトーキックはジャンプの頂点で相手を拾わないと次につながらないぞ。

ダメージ



高く浮かせるには跳弓脚。跳弓脚（寝た状態で両K）



トーキックは頂点で、ライジングトーキック（⇙K）



レバーは前に入れる。レフトストレート（LP）



中段脚は入らない。龍声中段脚（⇨☆LP）

あまり変わらず

今回紹介する連続技はあまり変わりはないが、どれも実戦的であることには間違いはない。

それでは各連続技ごとに解説していこう。

●浮かせ→LP・龍声（狼牙）

浮かせる技はたくさんありすぎて何をあげればいいのかわからないが、オーソドックスなのはアッパーからだろう。

とにかく浮かせたあとにはLPできざんでから龍声や狼牙にいくわけだが、LPのあとの龍声が意外とむずかしく、慣れないとうまく龍声をだすことはできない。

LPはレバーを前に入れながら出すのが基本となる。これは、空中の相手をより拾いやすくするためだ。

このコンボは雷武龍の基本的なコンボなので、ぜひとも覚えてほしい。

●後掃燕舞・蛇尾・蛇武

まえにも紹介したのだが、下段攻撃から始まるコンボとしてぜひともマスターしてほしいコンボだ。

はじめの後掃燕舞は下段回し蹴りの時点で蛇の構えに移行。そのあとの蛇尾と蛇武はなるべく最速で出すのが望ましい。

このコンボは、次の起き攻めにもスムーズに移れるのが最大の利点だ。



蛇尾は拾う感じにする。



ライジングトーキックは、頂点でヒットさせる。

●跳弓脚・ライジングトーキック→LP→龍声中段脚

相手を高く跳ね上げる跳弓脚がヒットしたあとに早めにライジングトーキックを当てるのがコツ。その後、LPで一度浮かし直すのだがこのとき、レバーを前に入れておかないと拾うことはできない。そして最後の龍声中段脚は拾うことはできるのだが、最後の中段脚は入れることはできない。

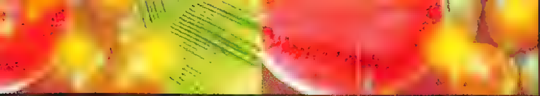


レイ・ウーロン

基本をしっかり！

新しいものはないが、基本はしっかり押さえておこう。

担当：SHO



ダイヤグラム計画も発動中

今のセイヴァー いけてるキャラクターたち

本当は強い!?それとも…。使いやすいキャラ、テクニカル・潜在能力の高いキャラたちの現状を語ろう。

担当：石井せんじ

VAMPIRE SAVIOR The Lord of Vampire™

ヴァンパイア セイヴァー

思い入れのあるキャラで勝負しよう

もうそろそろどのゲームセンターにも広く出回りつつあるヴァンパイアセイヴァー。期待されている作品なので、注目している人も多いと思う。

このヴァンパイアシリーズの特徴といえば、個性的なキャラクターである。その姿形の個性もさることながら、闘い方にもそれが現れているのが魅力。そのキャラの強さには関係なく、好きなキャラを選択している人は多いと思う。



人気が高いジェダ。空中戦で上から押さえこむタイプ。

それにしても、各キャラの闘い方はどうなったのか？自分のキャラは本当は強いのか、いけてるのかと気になる今日この頃。戦法はその時々で、生き物のように進化していくものだが、今現在はどんな感じなのか。全体的に探ってみよう。

新キャラはテクニカル

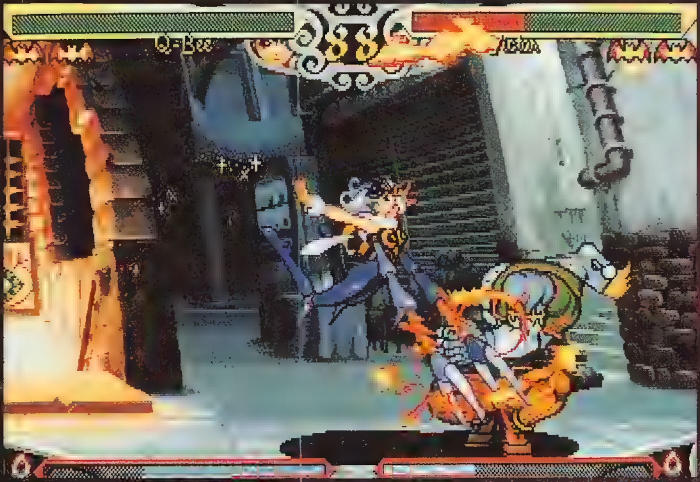
やっぱり今注目されているのは新キャラクターの、ジェダ、キュービィ、バレッタ、リリスというところ。新しく戦法を作っていかなければならないので、楽ではない。でも、どのキャラも潜在能力は高いので、少しやりこめば意外に早く闘えるようになるぞ。

新キャラの中で、比較的使いやすいのはリリス。必ずしも安定はしないが、クセが少なく、使いやすい。

ほかのキャラは、やや練習が必要だ。バレッタはリーチがないのが辛い。その分、機動力が高いのでそれでカバーしたいところ。

ジェダとキュービィはどちらもテクニカルな空中戦コンビ。ジェダは体が大きいのが狙われやすい。そこを空中ダッシュ、滑空を駆使して華麗にマイペースに持ちこみたい。

キュービィは、最初は使う人が少なそう。しかし、ホーミングダッシュの超高速の攻めは強力で、今後台風の目になりそうだ。



ホーミングダッシュと立ち中パンチがいけてるキュービィ。

旧キャラもいけてる奴ばかり

ヴァンパイアハンターからのいわゆる旧キャラクターで、大きく闘い方が変わったのはオルバス。ためコマンドキャラになったのがその大きな理由だ。ただ、泡とダークフォースを絡めた攻めが強力で、今後は使ってくれる人が増えそう。

ジャンプからの攻撃が強いフェリシア、カロンは使いやすく、攻めのタイプが違うが、サスカッチ、ビシャモンも攻撃力が高く、これらのキャラの攻めを止めるのは大変。

逆に守りが堅いのはデミトリ。アナカリスもかなりいける。全体的に、弱いキャラが少なく、みんな強いという印象がある。

ややパワーダウンした感があるのがモリガン、ザベルというところ。テクニカルな要素が強いので、今後の発展に期待したい。

みんな燃えてます

今回の攻略は、テクニカルな新キャラ、ジェダ、キュービィ、バレッタをまず詳しく攻略。戦法が変わったけど本当はいけてるオルバスと、安定した強さを誇るサスカッチ、アナカリスをとりあげてみた。

それぞれ、ほぼそのキャラの基本のすべてがつまっているので参考にしてほしい。

次回は今回取り上げていなかったキャラを詳しく、また新キャラの最新情報もお届けする予定。まず自分のキャラを覚えて、システムや他のキャラの性能など、深く理解してセイヴァー通になっていこう。



レイレイもパワーUP。GC旋風舞からトリッキーにいける。



ジャンプ攻撃から地上チェーンがつながり、使いやすい。

スピードより正確さだ

ガードキャンセル

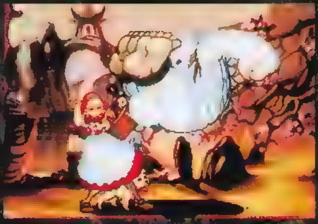
丁寧に入力すればガードキャンセルはきっと出る。1発技には厳しい面もあるが、多段技には簡単だよ。

担当：珈琲 ふりーく

ゲームスピードが速く、仕切り直しが難しいこのゲームにおいて、相手のラッシュをいかに止めるかは、常に頭を悩ませるところである。ここではその有力な選択肢である、ガードキャンセルをチェックしてみよう。

できるかできないかで大違い

セイヴァーをプレイしていて相手にラッシュをかけられ、瞬殺されてしまった経験は、誰しもあるだろう。固められた後、ガードを揺さぶられて、一気に連続技をたたき込まれる。何とか耐え抜いても、ラッシュにはほとんどループがかかっているので、一度受け身に回ると自分のペースに持っていくのは難しい。



延々と続く相手のラッシュ。

そんなときの切り札になってくれるのが、ガードキャンセルである。1発技に対しては難しいにしても、多段技や、おきまりの固めパターンに対してならば、比較的簡単にガードキャンセルをかけることができる。

多段攻撃に対するガードキャンセルは簡単だ。1段目の攻撃をガードしたら、→、↓、↘、と丁寧に入力し、ボタンを押せばよい。↓↘→↓↘などでもよく、ボタンは連打でOKだ。すなわちレバーをぐるぐる回しながら、ボタンを連打していれば、ガードキャンセルが成立するのである。こう考えると出ないほうがおかしいぐらいだ。

食わず嫌いはもったいない

しかし、ガードキャンセルに苦手意識を持っている人は意外に多い。かくいう筆者もその一人だった。筆者はフェリシアを使っているわけだが、前作までのガードキャンセル技は、サンドスプラッシュ（↓↘→+K）だったので、デルタキック、しかも←↓↙+Kではなく→↓↘+Kと聞いて、面倒くさいことになった、と思ったものだ。実際ガードキャンセルを狙うと足払いをくらいまくって、困ったらアドバンシングガードかなぁという感覚にすらなった。



ちゃんとチェーンをつないでくれ、とか相手のせいにしたりして。

だが、対戦相手は割と簡単そうにガードキャンセルをかけてくる。こちらの連携や多



お決まりでガードキャンセルされて、さらにやり場のない怒りが。

段技に対して、ガードキャンセルが非常に有効なのである。

そこで自分もガードキャンセルをものにすべく調べてみたところ、理論上ガードキャンセルはさほど難しくなかったのである。ではなぜ失敗していたのか。その典型的な理由はこうである。

素直にガードキャンセルを狙いにいくと、うまくいかないことが多い。特に1発技に対して、ガードしたのを見てからガードキャンセル入力を始めたら、ガードキャンセルはまずできない。この理由は入力が間に合っていないからだが、このためにできるだけコマンドを早く入れようと力むあまり、正確にコマンドが入らなくなってしまう。そうなると、簡単にガードキャンセルをかけられる状況でも失敗してしまうのだ。

ガードキャンセルコマンド詳解

→ ←約$\frac{10}{60}$秒以内→ ↓ ←約$\frac{10}{60}$秒以内→ ↘ ←約$\frac{10}{60}$秒以内→Ⓑ

※ガードマークの発生後約$\frac{10}{60}$秒以内に入力が完了していなければならない。
※一度ガードポーズをとると←or↙or↓or↘orニュートラルのどこにレバーを入れても、約$\frac{5}{60}$秒ほどガード状態でいることができる（ガードロック、次項参照）。ただしレバーを→もしくはジャンプ方向に入れてしまうと、ガードロックは解除されてしまう。

（ゲーメスト調べ）

多段技に関しては↓↘→コマンドを繰り返しつつ、ボタン連打で、ガードキャンセルすることが可能だ。バレッタの遠距離立ち大パンチやビシャモンのかっ捌き、フェリシアのデルタキック、などといった技で試してみよう。

ただしその入力だと相手がいつやめるかわからないチェーンに対しては、ガードできずくらったり、必殺技や通常技が暴発したりして危険である。そこで難度は少し上がるが、より安全性の高い、効果的な入力をマスターしたい。

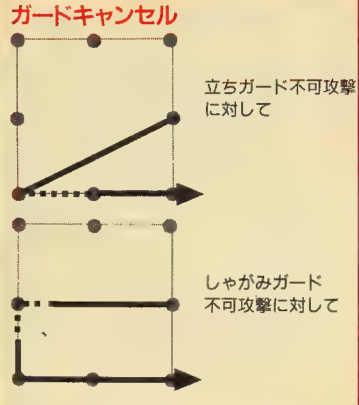
効果的なガードキャンセル入力に関しては、様々な要素が絡んでくるので、一概にこれがベストというのは難しい。とはいえセオリーはあるのでそれを紹介しよう。

1発技に対するGC入力はこれだ

相手の技がくる直前に↘↘を入力し、相手の技をガードするタイミングでレバーを↓↘と斜め前まで入れ、一瞬遅れてボタンを押してやれば、ガードキャンセルが成立する（図Aを参照）。

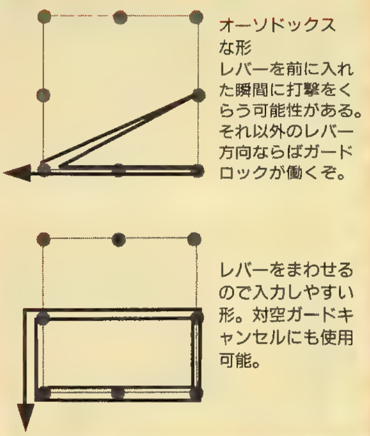
1発技にガードキャンセルをかける方法はこんな感じだ。この入力に、あとは自分が入力しやすいよう、アレンジを加えてやればいいわけだ。ここではその入力例を2つ挙げておくことにしよう（図Bを参照）。理論的なことを知りたい人は、後のコラムを読んでほしい。

図A. 1発技に対するガードキャンセル



斜線部分でガードしたのち、きっちり斜め前まで入れてからボタンを押す。ボタンを押した後、しゃがみガード方向に戻せればなお可。

図B. しゃがみガードからしゃがみガードに戻すガードキャンセル入力例





相手の技をガードする直前にレバーを→に入れ

↓、

↓、

↘のどこかでガード…

ボタンを押せばガードキャンセルが成功する。

1段技にGCをかける4つのアプローチ

1段技に対するガードキャンセルは、次に挙げる4つの方法でかけることができる。

1.ガードマークが出てからガードキャンセルコマンドを入力して出す。

もっともストレートに思いつくことなので、最初に挙げたが、もっとも難しい方法だ。ガードキャンセルできるガードモーションは、ガードマークが出てからキャラが後ろに下がり始めるまでの間（60分の10秒ぐらい）である。人間がそれを見てから入力して間に合うわけがない。ただし可能性はある。相手の技のモーションを覚えてしまえばガードマークが出るタイミングもわかる。自分がガードしたと思った瞬間から入力を開始してやれば、間に合わないこともない。しゃがみガード方向からの→↓↘入力のスピードを限界近くまで速めてやればOKだ。そこからすぐしゃがみガード方向に戻せば安全性は高いわけだから、練習する価値はあると思う。難度は高いが、入力の早い人なら実戦レベルの活用も不可能ではないだろう。

2.コマンドのレバー部分だけを入力した後、ガードしてボタンを押す。

起きあがり時などに有効な入力法。→↓↘と入力してから、ガード方向にレバーを入れてガードし、ボタンを押す。レバーの↘を入れてから、60分の10秒ぐらいまでにボタンを押すことができれば、ガードキャンセルが成立する。当然コマンド入力中は無防備である。

3.コマンド入力中にガードしてから、コマンドを完成させボタンを押す

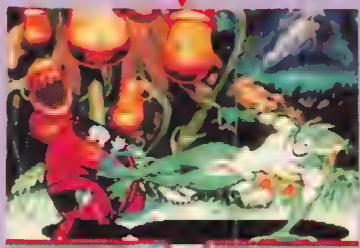
→からガード方向にレバーを入れガードし、その後↓↘と入力してボタンを押す。ガード方向から約60分の10秒以内に↓へ移ることができれば成功する。対空ガードキャンセルでは必須のテクニックだ。

4.ガードロックを利用してガードキャンセルコマンドを入力する

ガードロックというと聞き慣れないかもしれないが、1度ガードモーションにはいると、レバーを離してもしばらくの間（60分の5秒ぐらい）キャラがガードし続けている現象のことである。60分の5秒もあるなら楽勝じゃん、といきたいところだが、世の中それほど甘くはない。ガードキャンセル入力の最初のレバー方向→を入れると、ガードロックは60分の1秒ぐらいでキャンセルされてしまうのだ。そこでガードロックを利用するのは→より後ということになる。すなわち3.の方法と組み合わせて使っていくわけだ。先に挙げた、ガードキャンセル入力例はこの理論によって成り立っている。



ガードマークが出るとガードキャンセルできる。



まだできる。

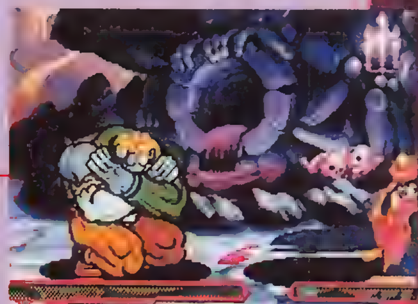


キャラが後ろに下がり始めるともうできない。



対空ガードキャンセルの基本→←↘↓↘。じゃがみガードを意識して、次の小足を狙いにいくこともできる。

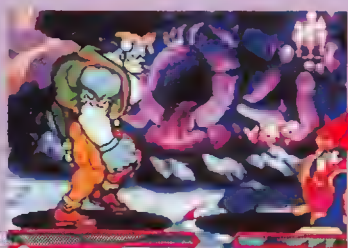
ガードロック



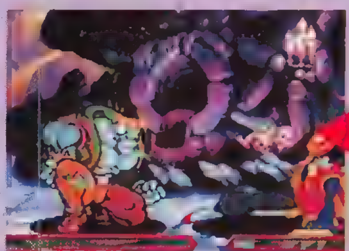
しゃがみガード状態から、



レバーを↓、



ただしレバーを→にやると約60分の1秒後歩き出す。



↘と動かしても、約60分の5秒はガードしていてくれる。

キャラ別 ガードキャンセル技の性能

さてガードキャンセルをかけられるようになると、次はガードキャンセル技がちゃんとヒットしてくれるかどうかが気になってくる。相手の足払いにうまくかけることができても、ガードされたり、すかったり、挙げ句の果てには次に相手が出した技につぶされたりすることがある。

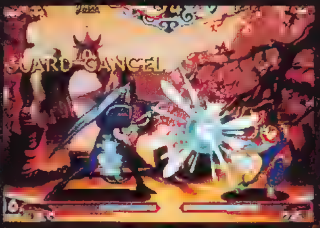
それはガードキャンセル技の性能によるところが大きい。ガードキャンセルコマンドは全キャラ共通だが、ガードキャンセル技の性能はキャラによって大きく異なる。ポイントはガードキャンセル技の発生スピードと、足下にも攻撃判定があるかないかである。ここでは、この2つを中心にそれぞれのガードキャンセル技を見ていくことにしよう。ちなみに足下の攻撃判定の有無は、しゃがんでいるキューヒィに当たるか当たらないかが、主な基準となっている。

GC技の性能

全体的に見ると、モリガン、デミトリそしてビシャモンの強さが目立つ。リリスやフェリシアも発生はそれなりに早いが、足払いに当たりにくいという弱点を持つ。逆に弱さが目立つのは、アナカリスは論外として、オルバスだ。ガードキャンセル技がすかって相手に密着し、チェーンを入れられている様は涙なしでは語れない。

それではキャラ別に見ていくことにしよう。

●ジェダ（スプレジオ）
攻撃判定の発生は標準的で、足下に攻撃判定はない。ただしリーチが長いため、足先ではなく相手の本体まで届いてヒットすることが多い。ダメージもそれなりにあり、役に立つぞ。



リーチの長さは特筆もの。

●キューヒィ（R.M）
攻撃判定の発生は標準的で、足下に攻撃判定を持つ。ダメージが極端に小さい点は気になるが、相手の連携を止めるという目的は十分に果たしてくれる。

●リリス（シャイニングブレイド）
攻撃判定の発生はやや早く足下に攻撃判定はない。全キャラの中ではよい性能といえるが、モリガンのシャドウブレイドと比べると、かなり色あせて見える。やはり足払いを刈ることができないのは痛い。ESにすれば発生はモリガン並みに早くなれ、ダメージではモリガンを凌駕するが、結局足下に判定はないのだ。

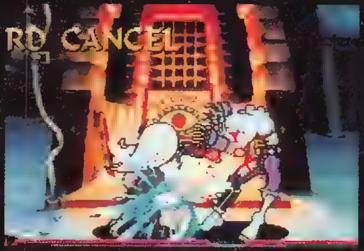


足払いに当たらない。しょせん偽物か？

●バレッタ（ジェラシー&フェイク）
バレッタのガードキャンセルは特殊で、ガードキャンセルした瞬間から存在が消え、相手の背後に出現する移動技になっている。出現時にはわずかだが硬直が存在する。扱いにくい面もあるが、モーションの大きな技にガードキャンセルをかければ、大ダメージを与えるチャンスが転がり込む。

●デミトリ（デモンクレイドル）
攻撃判定の発生が最も早く、足下に攻撃判定を持つ。ダメージも最大クラスで、最強のガードキャンセル技といえよう。さらに言えば、相手の技がくることがわかっているなら、ガードキャンセルにならなくても、デモンクレイドルが出さえすれば大丈夫な点はおいしすぎる。

●モリガン（シャドウブレイド）
攻撃判定の発生が早く、足下に攻撃判定を持つ。ESのダメージはイマイチだが、それでも最強クラスのガードキャンセル技であることは疑いない。シャドウブレイドも技自体の判定が強いため、ガードキャンセルにならなくてもよかったりする。



性能は落ちたが、それでも強いシャドウブレイド。

●ビシャモン（鬼炎斬）
攻撃判定の発生が早く、足下に攻撃判定を持つ。デミトリ・モリガンと同クラス。いや、横方向のリーチを考えるとある意味それ以上の強力なガードキャンセル技だ。ガードキャンセルやリバーサル時にしか使えないが、非常に強い技なので積極的に使っていこう。

●ビクトル（ギガバーン）
攻撃判定の発生は標準的。足下に攻撃判定がわずかだが存在し、足払いによって当たったり当たらなかったりする。ESのダメージは大きいが、発生が遅くなる点に注意したい。



ラッシュに弱いビクトルの切り札ギガバーン。

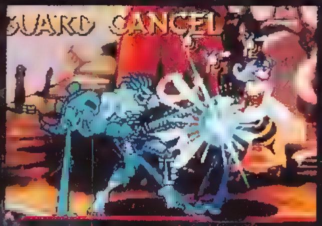
●ガロン（ビーストキャノン）
攻撃判定の発生はあまり早くなく、足下に攻撃判定はない。あまり性能がよいとはいえないが、ビーストキャノン自体が特殊な性能を持つ技なので、使い方によってはそれなりの効果を発揮する。

●サスカッチ（ビッグタイフーン）
攻撃判定の発生はやや早く、足下に攻撃判定を持つ。小中大によって発生スピードが異なる珍しい技。小が最も発生スピードが速い。ESにしてもあまりダメージは増えない。

●フェリシア（デルタキック）
攻撃判定の発生は早く、足下に攻撃判定はない。ただし下降時ならば、足払いなどにも当てることができる。ガードキャンセルで使うと、上昇時ヒットでも相手はダウンする点に注意。

●オルバス（トリックフィッシュ）
攻撃判定の発生は遅く、足下に攻撃判定はない。後ろに下がっているときもやられ判定を持っており、アナカリスをのぞくと、最も使いにくいガードキャンセル技といえよう。確実に当たることがわかっているとき以外は使わないほうが……。

●ザベル（デスフレーズ）
攻撃判定の発生は標準的で、足下に攻撃判定を持つ。扱いやすいガードキャンセル技といえよう。ESにすると面白い動きをするので必見。ただしダメージは大したことがなく、スーパーアーマー状態の相手に使うとひどいことになる。でも必見。



ESで使うと相手が気絶して……。

●レイレイ（旋風舞）
攻撃判定の発生は遅く、足下に攻撃判定を持つ（低い位置のやられ判定にも当たる）。発生の遅さにより、他キャラと同じような使い方はしづらい。しかし旋風舞から攻めに転ずることができるため、狙っていく価値は高い。連打でヒット数を増やせば大ダメージのチャンスである点も見逃せない。

●アナカリス（真実の教え）
攻撃判定の発生は早く、足下に攻撃判定を持つ。とはいえゲージを使用する上、ダメージが非常に少なく、しかもヒットしても反撃を受ける。これでフィニッシュできるとき以外は使わないほうがよいが、これでフィニッシュすること自体非常に難しいだろう。

ガードキャンセル技発生ランキング

デミトリ	$\frac{4}{60}$秒ぐらい
モリガン	$\frac{5}{60}$秒ぐらい
ビシャモン	$\frac{5}{60}$秒ぐらい
フェリシア	$\frac{6}{60}$秒ぐらい
アナカリス	$\frac{6}{60}$秒ぐらい
リリス	$\frac{7}{60}$秒ぐらい
サスカッチ	$\frac{8}{60}$秒ぐらい
ザベル	$\frac{9}{60}$秒ぐらい
ビクトル	$\frac{9}{60}$秒ぐらい
キューヒィ	$\frac{10}{60}$秒ぐらい
ジェダ	$\frac{11}{60}$秒ぐらい
ガロン	$\frac{13}{60}$秒ぐらい
オルバス	$\frac{20}{60}$秒台ぐらい
レイレイ	$\frac{20}{60}$秒台ぐらい

※ボタンはアナカリスを除き、小で統一（ゲーメスト調べ）

思ったより使えます

アドバンシングガード

ヴァンパイアシリーズでは初お目見えの「アドバンシングガード」。チェーン&GC&投げの三すくみに一石を投じられるか?

担当:はまー

アドバンシングガード(以下AG)といえば、以前「X-MEN vs.ストリートファイター」に採用されていたものが思い出される。が、セイヴァーにおけるそれは若干性能が違い、またセイヴァー独自のゲームシステムも絡んでくるので、オリジナルの使用方法を研究する必要があるだろう。

確実に出すには?

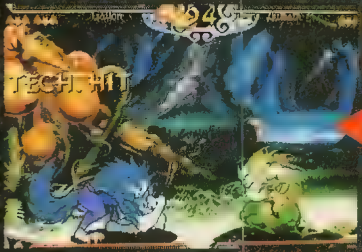
まずはAGの詳しいやり方から。インストには「ガード中にボタン連打」となっているが、果たしてどの程度「連打」すればいいのか?正確(と言っても編集部調べなので、そのへんはご容赦)なコマンドは、

ガードマークが表示されている間に4回ボタンを入力

といった感じになる。ちなみに、この4回というのは「ボタンを押した回数」であって「押した数」ではない。4つ同時に押しても、それは1回と見なされてしまう。また、ボタンは6つのうちどれでもよいので(スタートボタンはダメ)、指4本でずらし押しをするだけで出すことができる。ただし、**離れる距離は最後に押したボタンで決まるので注意**(「大P・中P・小P・小K」だと、小攻撃の距離になる)。また、空中ガード時はAGは行えず、アナカリスに至ってはAGそのものがない。

次に、AGの効力について。





この青いガードマークが消える前に素早く入力。成功すると、白く光って「TECH HIT」。小ならこれだけ離れる。



一番使い手がありそうなキャラなのにねえ。

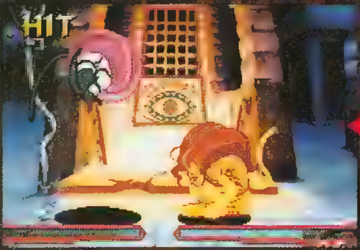
AGが発動すると、相手が一瞬にして自分から遠ざかるように弾かれる(ただし、相手が画面端にいるときは自分が相手に近付いていくようになる)。この離している間は基本的には「ガード硬直」で、別に無敵になるなどの特殊な効果はなく、離し切れずにまだ攻撃が重なっていた場合は連続ガードになる。





フィニッシングシャワーにAGをかけても、連続削りを阻止することはまずできない。





フェリシアの小キャットスパイクは、ガードしてしまうとほぼ五分五分。でも、AG後なら先に動けるようになる。

しかし、AG後は硬直時間が通常よりも短くなるので、いつもはレバーを離してもガードし続けた攻撃が、AG後だと途中から当たってしまうという場合もある。逆に、硬直の少ない技の最後の1発にかければ、普通決まらないような技での反撃も可能。相手が画面端にいるときなど、狙ってみる価値はあるだろう。

基本の狙いはチェーンの空振り

結局、「相手の攻撃をガードしないと使えない」ということを考えると、ガード状態の延長であるAGよりも、直接反撃が可能なガードキャンセルのほうが使い勝手が良い印象を受ける。実際、高性能のガードキャンセル技を持つキャラは、現状では特にAGを意識する必要はないようである。では、AGはどのような状況でその真価を発揮してくれるのだろうか?

最も有効と思われる使い方は、ガードキャンセルも潰してしまうような強力なチェーンコンボに対しての使用。例えばビシャモンの「下小P・下中P・下大P」は、そのリーチの長さや判定の強さから、せっかくガードキャンセルに成功しても相打ち以下になってしまうことが多い。かといってガードし続けていても、立ち大Kの空振りまでつなげられ、ずっと相手ペースで攻められてしまう。

では、ここでAGを使ってみよう。このチェーンの場合、理想としては、2段目(下中P)に中か大でかけられればベスト。もし成功すれば、ビシャモンは下大Pを「空振り」するはず。空振りしたということは、当然次の立ち大Kは出せない。また、こちらのガード硬直時間も下中Pのものなので、ビシャモンよりも圧倒的に早く動けるようになる。

そう、AGの基本となる狙いは、**相手のチェーンを空振りさせ、行動のイニシアティブを握る**ことにあるのだ。

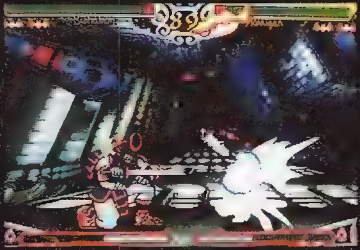
ただ、これだけでは後の展開に頼る部分が大きすぎ、その効力に不安定さを感じる。



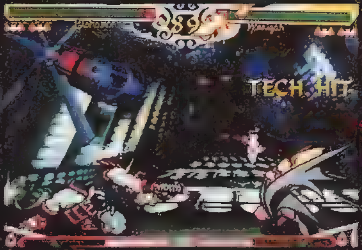


遠くでGCを出しても本体に届かないので次にチェーンで出た下大Pと相打ちに。痛い。

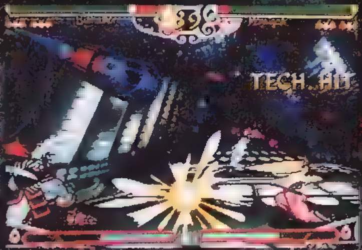
そこでもう一歩推し進め、操作の簡略化&直接的な反撃行動を兼ねた応用を考えてみよう。具体的な内容は、チェーンなどで連続ガードを迫られた場合、**ある程度リーチがあって出の早い技のボタンを連打しておく**というもの。こうすると、AGの連打からすぐに通常技が出て、相手が空振りした技の攻撃判定が消えたところにちょうどカウンターで当たってくれることが多い。ガードキャンセルと違い、ガード硬直のおかげで攻撃判定同士がぶつかり合うことがないからだ。



「固められる！」と思ったら、すかさず下大P連打。



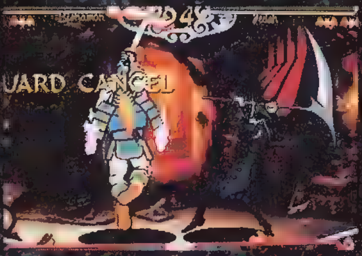
大で暴せば、ビシャモンの下大Pもさすがにスカってしまい、



刀の先端に羽根がヒット！　もう暴れさせないわよ。

完全対応!? へたな小細工は潰してしまえ

この「ボタン連打法」のもう一つの利点として、ある程度技の出が早ければチェーン以外の連携に対しても有効ということがある。ガードキャンセルを警戒してわざと隙間のある連携を仕掛けるのは有効なテクニックだが、ここに最速で割り込んでしまえるのだ。ガードキャンセル狙いの場合、次の攻撃が来なくてリバーサルで必殺技が出てしまい、その隙に反撃されるというのはよくある光景。しかし、通常技ならばその心配はないし、逆にイニシアティブを握ることができる。



リーチが長くて中段。ズルい！



そんなときでもAG失敗の通常技ならビシッと止まります。

ちなみに、通常技が出る前に潰されてしまうタイミングで小技をカッカツ当てられたときは、連打ではなく「4つボタンずらし押し法」でとりあえず離しておくといい。単発の技にもガードキャンセルよりはるかに簡単に反応できるし、入力に失敗しても通常技や必殺技が暴発することもない。間合いを離したら、相手が行動を変える前にジャンプや飛び道具などでペースを掴んでしまおう。

2択にも強い！

AGに必要な操作は「ボタン連打」、つまりレバーを必要としない。一方、上下段ガードの切り換えはレバーのみ。ということは、ガードに集中しながらAGを狙うのはそんなに難しいことではないはずだ。

これが重要になってくるのが、アナカリスやモリガン、ジェダなどの「上下に揺さぶるラッシュ」を得意とするキャラと対戦しているとき。レバーを入力しなければならないガードキャンセルを出すのは、よほどの読みや技術がないかぎりリスクが大きすぎる。しかしAGならば、相手をよく見てガードしつつ、ガードしたらボタンを4回押すだけ。立ちとしゃがみ、いずれにおいても同じボタンで信頼できる通常技があるなら、それを連打するだけでもいい。文字通り、ラッシュは相手にまとわりつくからこそ強いのであって、いちいち仕切り直されていては近付く甲斐もないというもの。へたに抵抗するよりは、確実なガードから段階を踏んで切り返していこう。



ボタンを連打しながらガードに集中。下段チェーンは下中Pのカウンターで



すぐに連発は空中ガード不可の立ち中Pでバシッとね。

オマケもついてトクした気分!?

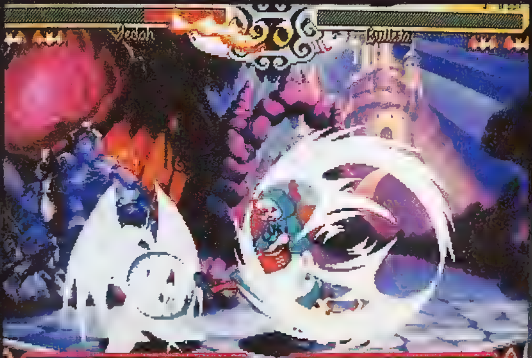
今まではAG自体の使用ポイントを見てきたが、その後のフォローについても見るべきところはある。

主に関係してくるのは、連打法で直接通常技を出したとき。これはあくまで「普通に出した通常技」なので、チェーンや必殺技でキャンセルをかけることが可能。よって、場合によってはガードキャンセルよりも大きなメリットを望めることがある。ビシャモンの下小P・下大Pはダメージが大きいばかりでなく、立ち大Kにつなぐことで一気に攻めに回れるし、バレッタも下中Pにキャンセルをかけてミサイルを出せばダッシュで追っていける。ガードキャンセルと違い、ダウン後の移動起き上がりで逃げられないのも大きい。

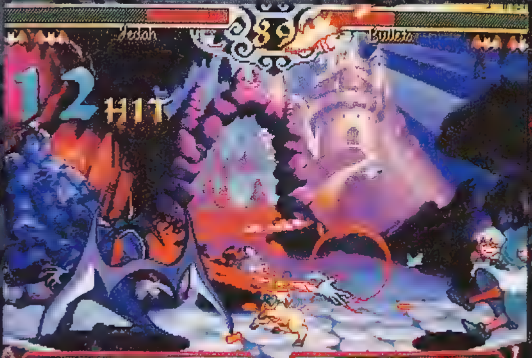
挟み打ちで後の先を取る

最後、特殊なAGの使い方を紹介しよう。

例えばジェダ。ディオ＝セーガ（回る鎌）を出して相手の動きを拘束しつつ攻めていくのが常套手段だが、自分と鎌の間に入られて反撃されてしまうこともある。こういった状況で相手の攻撃に対しAGを行うと、押された相手は鎌に押しつけられてダメージをくらう。ES版ならばジェダ側に引き戻されてくるので、強力な連続技を入れることも可能。[illegible]ルバスのラオ、アーシェル、レイレイの中華弾、難しいがキュービィのQビーでも似たようなことができるので、状況次第ではチャレンジしてみるのもいいかもしれない。



こういう感じになれば、



ES版＋チェーンでこのダメージ。故意に狙うのは危険だが、実戦にできれば強い。

ダークフォース新活用講座

ダークフォースも使いよう

始めは使いづらいダークフォース。でもちょっと目先を変えて使えば、キミも勝率アップ間違いナシ！だ。

担当：M.D.S.-ジョッキー★笹岡

サスカッチのペンギン情報追加！

さて、まず前回のダークフォースのコーナーで触れた、各キャラのダークフォースの持続時間についてだが、若干間違いがあったので訂正しておこう。

サスカッチには、小、中PKのスーパーアーマーと、大PKのオプションとの2種類のダークフォースがあることはもう知っていると思う。

実は、この2つの持続時間に違いがあったのだ！

オプションの付くダークフォースのほうが、スーパーアーマーのほうよりも、1・5倍くらい持続時間が長い！

しかも、このオプションの持続時間は、全キャラ中ナンバー1の持続時間を誇る最長ダークフォースだったのだ！

しかも、このダークフォースはスーパーアーマーよりも発動から動き出すまでの時間も速い！

サスカッチを使う人は、知っておくといいだろう。



同時に発動して、このゲージの残り方の違い！どうでしょう？

何と・リバーサルダークフォースは出せない！

ここからは本題。対戦中、起き上がりや割り込み時などに、ダークフォースを出そうとして失敗することがよくあるだろう。

明らかにおかしいので調べてみたところ、何とリバーサルでのダークフォースは出せないことが分かった！

なので起き上がり時の無敵利用や、相手のカッカツしたカタめ攻撃への割り込みとして、ダークフォースはあまり適していなかったのである！

一応起き上がりなどは使えないことはないのだが、相手の重ね技が完璧だとダメ。

ダークフォースを使うときには、このことに注意して、リバーサルで出そうとしてくらうことのないようにしよう。

コマンド入力は、しゃがみガード方向へレバーを入れながらでも入力することができるので、それでフォローしていくといいだろう。

ダークフォースからの新戦法を模索せよ！

ダークフォースの技自体に使い道がなくても、他にもいろいろな使い方はあるはずだ。



踏んじゃったりなんかしちゃったりして1・2回転チャンスだ！



相手のリバーサルをスカしちゃったりなんかしちゃったりして

1.ダークフォースでスカしコマンド投げ

これはダークフォースの発動モーションの無敵を利用して相手の技をスカし、その後コマンド投げなどにいく戦法。主にビクトル、バレッタなどが使用している。リバーサルでは発動できないので、逆に相手の起き上がり技をスカして使っていくほうが実戦的。

ジェダ、Q-Bee、オルバス、アナカリス、レイレイ、ザベルなどは投げれないが、スカして反撃することは可能。

ダークフォースの発動から動けるまでの時間にはキャラ差があり、これもまた重要ポイント。もちろん速く動けるに越したことはない。

全キャラクターの発動から動けるまでの時間の差を、デミトリを標準として表にまとめたので参考にしてほしい。

また、デミトリ、フェリシア、サスカッチなどオプション系のダークフォースを使って、オプションをチラつかせつつミッドナイトプレジャーやコマンド投げにいくといった使い方も有効。これもスカし投げの一種と言えるだろう。

デミトリなどは、チェーンをくらうととても痛いのでついついガードしてしまう。そこにプレジャー、プリスが来るのでかなりイヤな攻撃だ。

キャラ	ダークフォース発動時のモーションの大きさ表
デミトリ	3（標準）
ビクトル	5（遅い・2種とも同じ）
フェリシア	4（やや遅い）
ジェダ	1（超早い・ただし空中）
ガロン	2（早い）
ザベル	5（遅い）
モリガン	5（遅い）
サスカッチ	小・中PK＝4（やや遅い）大PK＝2（早い）
オルバス	1（超早い・ただしカブトガニ）
ビシャモン	3.5（ほんのちょっと遅い）
アナカリス	7（メチャメチャ遅い）
バレッタ	3（標準）
Q-Bee	5（遅い・空中）
リリス	5（遅い・2種とも同じ）
レイレイ	6（かなり遅い）

※数値デミトリを標準（3）としたときのものです

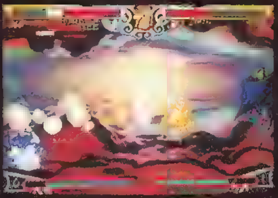
I・ダメージゲージ回復のためにダークフォースを使う

2つめの使い方は、インパクトダメージゲージ（以下I・ダメージゲージ）がたくさん溜まってしまって危険なときに、とりあえずダークフォースを使って相手を寄せ付けないようにして、ゲージを回復させようというもの。

バレッタ、ジェダ、Q-Beeなどがそれにあたる。

発動したら、バレッタならミサイル連射モードに入り、相手を寄せ付けずI・ダメージゲージを回復する。

ジェダ、Q-Beeも飛行から一番上で空中ガード姿勢で逃げに入るといい感じ。



ドッカンドッカンやられると手が出せず、回復される。

回避手段の一つとしてのダークフォース

ダークフォースの無敵時間とその性能を利用して、キツイ攻撃を回避する目的でダークフォースを使う手もある。

一番わかりやすいのがオルバスの泡（ウォータージェイル）で、画面端でこれを使われたら、泡に入ってしまうと大変なことになるので、逃げの手段としてダークフォースを使っていくのが有効だ。

ジェダ、Q-Beeの2人は引きつけて飛行すれば泡をスカせるし、スーパーアーマー、ハイパーアーマーの人たち（サスカッチ、ビシャモン、オルバス、アナカリス、レイレイの5人）は、発動すればスーパーアーマーで泡をくらっても泡を弾くことができる。

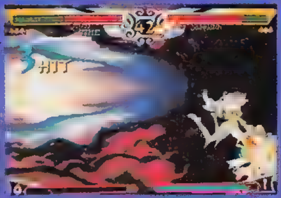
残念ながら他のキャラはダメだが、この7人（約半数）のキャラは、回避手段としてダークフォースを使える。



こんな使い方もアリ。泡をかわしたらすぐにやめてもいいだろう。

空中飛行のダークフォースの使い方

飛行系のダークフォースは、[illegible]て出たな[illegible]いと[illegible]だけに[illegible]。効果的に使えるといい[illegible]。小技で相手を[illegible]って、おもむろに小ジャンプ（？）から空中チェーンコンボに持っていくのが有効だ。[illegible]あてそ、[illegible]



[illegible]ーうキツイよそれ。小技からの超[illegible]空中チェーンは中段だ。

[illegible]空中チェーン[illegible]ないんだケドね。

ハイパーアーマーには反撃を！

どんな攻撃をくらっても動じない、ハイパーアーマー系のダークフォースがイヤな人も多かろう。

そんなハイパーアーマーだが、ガードできないということを利用して、一気に大ダメージを狙うことも可能である。

例えば、デミトリならデモンビリオン、モリガンならフィニッシングシャワーなどを狙ってみるといい。当たれば大ダメージ！一気に勝負がついてしまうこともあるぞ。

が、より効果的に反撃していくには、各キャラごとへの対応が必要になってくる。

アナカリスのファラオスプリット対策

キャラごとにやりやすさは差があるが、ファラオスプリットを見たら、すぐに跳び込んで空中チェーンコンボを中中大などと叩き込んでやると効果的にダメージを与えられる。

また、バレッタなどはクールハンティングを当てるととても痛い。試してみよう。

レイレイの離猛魂のスキを狙え！

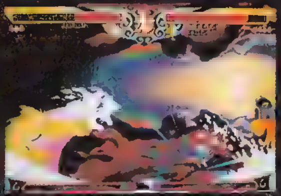

空中チェーンコンボをどれだけ効果的に当てられるか？半分はイケる。

レイレイは、ガンガン突っ込んで来られると手が出せないので、ダークフォース中にはあまり手を出さないようにし、レイレイがダークフォースを止めたときのスキを、ダメージの大きい技で狙い撃ちしよう。

レイレイのスキの大きさは、リンリンとの距離の離れ具合によって大きくなったり小さくなったりするので注意。

リンリンが遠くにいれば、かなりのスキになるので、止めるーと思ったら出せば大抵当たる。

モリガンならフィニッシングシャワー、ガロンはドラゴンキャノン、オルバスはシーレイジなど、レイレイが逃げていっていても当てられる攻撃が出せればベストだ。


ダークフォースを止めたときのスキを狙え！どうだ！

オルバスの泡ハメ対応表

キャラ	評価	対応技
デミトリ	◎	バットスピン（大）、前ダッシュ（一応）
ビクトル	×	昇り攻撃、ジャイロクラッシュ（通常時のみ）
フェリシア	○	三角跳び、(DF中泡が高い位置ならローリングも可)
ジェダ	○	ダークフォース、空中ダッシュ
ガロン	△	大クライムレイザー、昇り攻撃（通常時）
ザベル	◎	ヘルズゲート（大）、スカルスティング（大）
モリガン	◎	バルキリーターン、バーチカルダッシュ
サスカッチ	△	ダークフォース、ビッグタイフーン（ES・通常時）
オルバス	△	ダークフォース
ビシャモン	△	ダークフォース、立ち大P（通常時）
アナカリス	◎	バックダッシュ、ダークフォース
バレッタ	△	2段ジャンプ、ガードキャンセル（相手攻撃時のみ）
Q-Bee	○	ダークフォース、空中ダッシュ
リリス	△	スーパージャンプ、昇りルミナス等（通常時）
レイレイ	○	ダークフォース、前ダッシュ、天雷破（通常時）

オルバスの泡ハメ対策

ダークフォース中に限らず、画面端に追い詰められてのウォータージェイルが強力でイヤがられているオルバス。

ここに、やや微力ではあるが、オルバスに泡を出されたときの対応表を載せておこう。

ダークフォース中と、通常時に端で出されたときの2つあるが、基本的にキツイのはダークフォース中がキツイので、それを表にしてみた。

全キャラ共通で言えることは、通常時の端なら、オルバスが跳び込んでくることを見越して、昇り小Pなどで相打ちを狙っていく方法や、跳んでくることを見越して地上対空で待ちかまえるのがあるが、オルバスが跳んでくるとは限らないし、昇り攻撃は空中ガードされるとバツ。

また、ダークフォース中に泡に来られると、泡が消えないので昇り攻撃などの対処は無意味である。

表のほうを見てみよう。まず、ダークフォースで回避できるキャラ。

先ほども触れたが、ジェダ、Q-Bee、ビシャモン、サスカッチ、アナカリス、オルバス、レイレイの7人は、ゲージ一つで確実に回避できる。絶対に使う場面はやってくるだろう。

飛行のダークフォースは、泡をできるだけ引きつけてから使わないと、浮いた瞬間をはたき落とされて泡にスッポリ収まるので注意しよう。

レイレイ、デミトリは前ダッシュの無敵を利用してすり抜けることも可能。レイレイは割と狙ってできるが、デミトリは距離が合わないことが多く使えない。デミトリはバットスピンで安定だろう。また、アナカリスに至ってはバックダッシュで超安定。

2段ジャンプや三角跳びのある、フェリシア、バレッタの2人は、泡が来たと思ったらすぐに跳ぼう。

それでも逃げられないときはあるが、結構逃げやすいほうであることは確か。オルバス使ってる人が言うんだから間違いない。

バレッタは、オルバスの攻撃を空中ガードしてしまってからでも、2段目のジャンプができるので、最後まで頑張ってみよう。ダークフォース中にゴリゴリ押されたら、ガードキャンセルということもできるぞ。

ザベルのスカルスティングや、モリガンのバーチカルダッシュ、ガロンの大クライムレイザーなどは、一応泡自体を抜けることは可能なのだが、ダークフォース中にゴリゴリ押されながら泡が重なるとどうしようもない。

そんなときには、瞬時に完全無敵になれるヘルズゲート[illegible]


完全にこの体勢になるとキ[illegible]イ。ダッシュ[illegible]パンから連続技[illegible]

バルキリーターンで逃げよう。ガロンは…あきらめよう(涙)。

そして悲惨なのが、どうしようもないキャラ。

ビクトルなどホントにハマる。オルバスはドンドン狙っていこう。嫌われるぞ。リリスも一応スーパージャンプはあるものの、完全に追い詰められて泡を出されると辛い。昇りジャンプからダクネス狙ってみる？でもそれもダークフォースのときには無意味(涙)。

分身ダークフォースの見分け方＋α

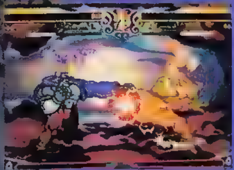
[illegible]一応分身ダークフォースの見分け方[illegible]

モリガンとリリスの分身はこれでもう安心（？）。

さらにおまけ。ビクトルのダークフォース2種類は、発動のモーションが違うほか、頭に憑いている博士のポーズも違うのだった。これで見分ければもう安心（？）。

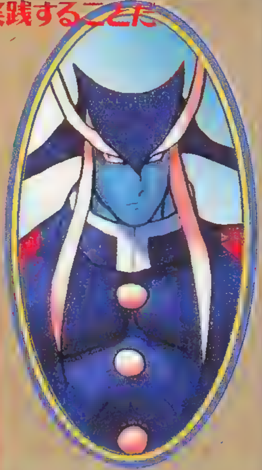
最後にもうひとつ。サスカッチのダークフォースは、こ[illegible]発動[illegible]も変わるのでこれは注意。そして、ダークフォース中は、光っているときはスーパーアーマーで、ペンギンが付いているほうがオプションだ。

え？見れば分かるって？そ[illegible]。オソマッ[illegible]


よく見ればハカセのポージングに多少の差異が！それだけだけどね。

必要なのは理解し、実践することだ
ジェダ

ディオ=セーガとダッシュのラッシュで固め、ガード不能を決める。ジェダにのみ許された理論的戦法だ。



担当：ギィ

ラッシュの準備

ティオ=セーカを置くことができれば比較的安全にラッシュに持ち込むことができるか、肝心のティオ=セーカを置くところを攻め込まれていては仕方がない。

●バックジャンプ→滑空中P・キャンセルティオ=セーカ

これがもっとも安全に、かつ、ちょうどいい位置にティオ=セーカをおける方法た。

基本的に、地上、空中両方に対して当たる、中のティオ=セーカがオススメたか、空中戦の強い相手には小も交えていこう。

ここからダッシュ攻撃で攻め込むのが基本だが、ガードキャンセルの的になりやすくもあるのでわざと、一瞬様子を見るのも手だ。

応用としては相手が遠く、空中にいるようなら中Pのかわりに大P・ティオ=セーカ。逆に近すぎるようなら中Kや大Kからの連携につなげていこう。



遠くからジャンプする相手にはダッシュor滑空大Pキャンセルが使える。

よりいっそうの安定を求めるなら、バックジャンプから直接中か小のティオ=セーカで空路の安全を確保してからバックジャンプ→滑空…とやるのがいいたろう。



バックジャンプから滑空、先端がぎりぎり当たるような位置から



立ち中Pキャンセル



中ティオ=セーガ。これが攻めの起点だ。

ダッシュとジャンプの使い分け〈囲み〉

ジャンプとダッシュのもっとも大きな違いは、ジャンプ攻撃は空中チェーンが可能な代わりにキャンセルのかかる攻撃が小P、小K、中Kに限られ、**一方のダッシュはすべての攻撃に空振りでもキャンセルがかかる**代わりにチェーンはかからない点。

ちなみに滑空（空中ダッシュ）中の攻撃は、ダッシュ攻撃と全く同じ性質を持っている。

ティオ=セーカを投げるのにわざわざバックジャンプ→滑空中パンチからやるのはこのためだ。

また、ジャンプなら空中ガードが可能な点、**ダッシュなら相手を跳び越しても自動で相手方向に攻撃が出てくれる**点なども大きな違いだ。

以下はジャンプ、ダッシュの特殊なコンビネーション例。

●空中ガード・滑空

画面端などに追いつめられたときの脱出に便利。相手とすれ違いざまのダッシュ攻撃で振り向けるので反撃に転ずることもできる。

●昇り中P・（大P）・下り中K

ジャンプの上りで中P・大Pの入力をしておくことで、空中ガード対策とし、下りの中Kで跳び込む。

●昇り中Kキャンセル・大イラ=スピンタ

中Kが空中の相手にヒットするとイラ=スピンタを相手の着地に、かなりいい感じで重ねることができる。



狙って当てにいこう。空中で中Kが当たったら、キャンセル。



イラ=スピンタ。こんな感じで着地点に襲いかかる。

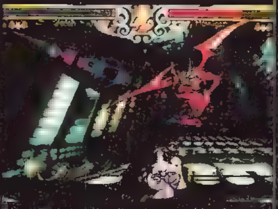
●跳び越しダッシュ小K（すかし）・中P

ダッシュで相手を跳び越してから小K・中Pとやると、振り向いて中Pを出すだけでなく、中Pを出しながら相手めがけて戻ってくるのだ。

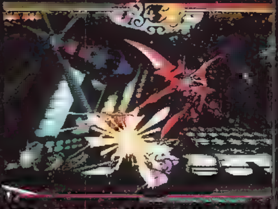
ここから、正面と同様にいとも簡単に地上の連続技につなぐことができる。

当然、滑空からも同様のことが可能だ。

ダッシュなどから狙う場合は、ダッシュ大Kで普通にめくりにいったほうが早いので、相手の起きあがりや、ディオ=セーカの後などに狙ってみよう。



ダッシュ跳び越して小Kを空振り、すぐに中Pを出すと



相手に向かって急降下攻撃を仕掛ける。連続技を決めろ。

ダッシュからのラッシュ&フェイク

ダッシュ攻撃の基本はやはり地上の連続技につなぎやすいダッシュ中P。

ただし、立ちガードしているデミトリ、モリガン、リリスには非常にすかりやすいので注意。

これのヒットが確認できているなら前回紹介したチェーン、下小P・下小K・下中P・下大Pを決めていこう。

ガードされた場合などは別の、後で説明する地上の連携につないでいこう。

地上の連携につなげる以外にも、ダッシュからの攻めは多くのバリエーションがある。

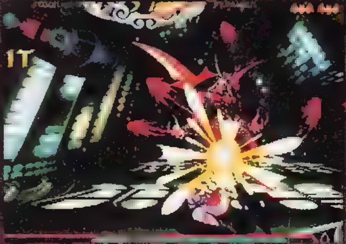
●ダッシュ中P・ダッシュ大K

ダッシュ中Pで密着してからのショートダッシュはしゃがんでいる相手を跳び越えることが可能で、ダッシュ大Kでならめくることが可能だ。

さらにこの場合、ヒットすると相手を引きずり、着地でほぼ密着状態になるのでチェーンコンボもヒットさせやす



ダッシュ中P[illegible]に再びダッシュ。



するとダッシュ大Kでめくることができる。

しゃがんでいる相手にしか狙えないので、しゃがみ小K・ダッシュ中K・ダッシュ大Kとやるのも効果的だ。

●ダッシュ中Kキャンセル・イラ=スピンタ
●ダッシュ中K・着地サン=パッサーレ（コマンド投げ）
●ダッシュ中K・大K

ダッシュ中Kは地上のコンボにつなげにくい代わりに、出るのが早い、相手が近くにいてもすからない、などの利点がある。その利点を生かしたのがこれらのコンビネーション。

ダッシュ中Pより密着しやすいのでイラ=スピンタ、サン=パッサーレが狙いやすい。ダッシュ中K・大Kは連続技にはならないが、ダッシュ中Kのあとしゃがむと大Kがヒットする。ここから地上の連続技を決めることもできる。

地上でもラッシュ続行

ダッシュ攻撃が当たっていたらチェーンコンボでダメージが与えられるが、ダッシュ攻撃が当たらなければいつまでたってもダメージを与えることができない。ガードキャンセルで返されなかったとしても、攻守が交代してしまうのは目に見えている。

そこで必要なのは、ガードされてもダメージを与えられる、あるいは次の攻めにつなげることができるようなコンビネーションだ。

●下小P・下小K・下大P（・立ち大K）

若干間合いが離れているようなら下中Pを省いたほうが安定する。

また、対空兼しゃがみガード崩しの立ち大Kにつなげる場合も、間合いが離れないようにこのチェーンの大Pの1段目から立ち大Kにつなげるのがいい。

●下小P×2・下小Pキャンセル・ディオ=セーガ

しゃがみ小Pは連打するとキャンセルがかからなくなるので、一瞬待って、3発目の小Pにつなげる。

空中ダッシュ中Pからほどではないが、これも比較的安全なディオ=セーガの置き方だ。

●下小K・ダッシュ…

ダッシュ中P・下小K・ダッシュ中P…としつこく繰り返しガードを上下に振るのも効果的な手。ただしあまりしつこくやると逆に暴れられることもあるので注意。

●小攻撃・立ち中K…

立ち中Kは隙が無く、この後いろいろな選択肢がある。もう一度立ち中K、ジャンプ/ダッシュ封じに一瞬おいての立ち大P、しゃがみ小P・ディオ=セーガ、跳び込んできたらネロ=ファティカで迎撃、しゃがみガードしているなら再びダッシュ攻撃…と応用が利くぞ。

●立ち小Kキャンセル・プロヴァ=ディ=セルヴォ

ジェダの切り札の一つ。後ほど詳しく説明しよう。

契約の[illegible]

プロヴァ=ディ=セルヴォは、相手が近くにいればフィナーレ=ロッソより遥かに早く、とても見切れたものではないスピードで掴むことができるが、一方で、**あまりに近くにいる相手は掴めないという欠点**もある。しかしそれは、

●**立ち小Kキャンセル・プロヴァ=ディ=セルヴォ**

というコンビネーションによって万事解決する（残念ながらハメではないが）。

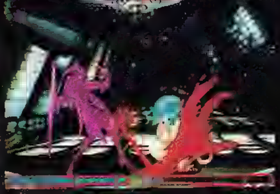
ただしキャラによって、または状況によってつかみやすさは違い、ビシャモンやアナカリスは画面のどこでも、小K一発キャンセルからつかめるが、デミトリやモリガンは小キックを一発余分に当て（ガードさせ）なければつかむことはできない。中にはガロン、ジェダのようにしゃがんでいるとつかみやすくなるキャラ、逆にオルバスのようにしゃがまれるとつかみにくくなるキャラもいる。必要な間合いに離すための小キックの回数を表にまとめてあるのでチェックしておこう。

画面端以外で、相手が立ちガードしてくれれば、ガードポーズを取らず、後ろに下がってしまうため、全キャラ問題なく小K一発から捕まえることができる。

小K→プロヴァ=ディ=セルヴォ表 ⇒必要な小Kの回数

	ヒット	しゃがみガード	立ちガード
デミトリ	2	2	1
ガロン	2	1	1
ビクトル	1	1	1
ビシャモン	1	1	1
オルバス	1（2）	1（2）	1
ザベル	1	1	1
アナカリス	1	1	1
フェリシア	1	1	1
レイレイ	2（1）	2	1
サスカッチ	1	1	1
キュービー	2	2	1
バレッタ	2	2	1
ジェダ	2（1）	1	1
モリガン	2	2	1
リリス	2	2	1


ダッシュ中Pなどから立ち小Kキャンセル。


プロヴァ=ディ=セルヴォ。ボタン連打で最速で掴め。

終末の「赤」

小Kキャンセルからでは強烈な強さを見せるプロヴァ=ディ=セルヴォだが、応用範囲の広さではフィナーレ=ロッソにはかなわない。

状況を選んで（あるいは作り出して）のフィナーレ=ロッソは非常（これもまた…以下略）に強力だ。

●**ESディオ=セーガ・フィナーレ=ロッソ**

前回紹介した連携だが、ディオ=セーガがガードされていると決まらないタイミングがある（ガード中は投げられないため）点に注意。

逆に、**ディオ=セーガ（ノーマル版でもOK）を相手が空中ガードした場合、着地点に置いておくことで、非常に脱出しにくい状況を作り出す**ことができる。

●**対飛び道具フィナーレ=ロッソ**

フィナーレ=ロッソは距離に関係なく攻撃判定が発生するので、多少の読みは必要だが飛び道具に合わせて使うことで硬直中に吸い込むことができる。


カオスフレアゲット。遠距離ではこちらのほうが早いのだよ。

同じ理由で、アナカリスの奈落の穴や、フェリシアのプリーズヘルプミーなどの後にも、間合いに関係なく反撃として決めることができる。

●**追い打ち・フィナーレ=ロッソ**

今回の一押しネタはこれ。

追い打ちから間髪入れずにフィナーレ=ロッソを入力することで、一部キャラの移動起きあがりに完全に重ねることができる。

こうなるとジャンプまたは、一部の必殺技によるリバーサルでしか脱出できない。

この状況に持ち込める相手は、ザベル、アナカリス、フェリシア、サスカッチ、キュービィ、ジェダ、モリガン、リリスの8キャラだが、それ以外のキャラに対してもそこそこ使える。

追い打ちの確実に入る状況も表にまとめてあるのでチェックしておこう。

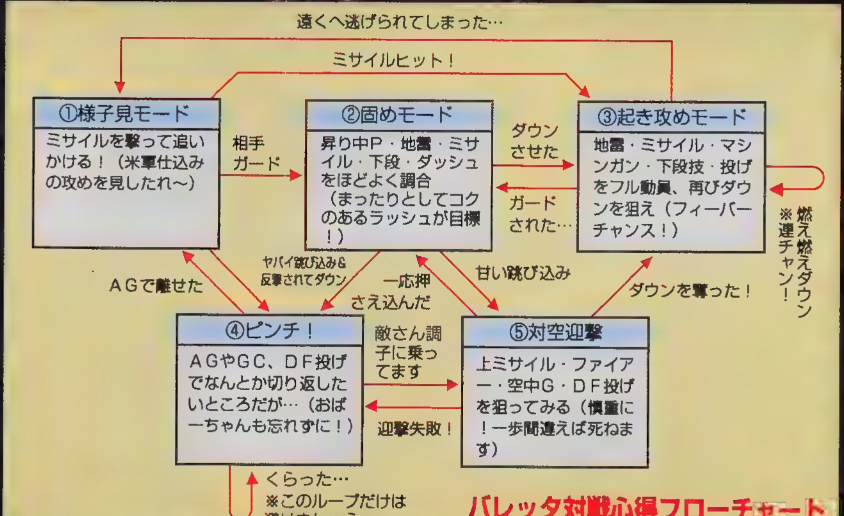
追い打ち表

	立大K：地上ヒット	立大K：空中ヒット	ネロ=ファティカ	ESネロ=ファティカ	サン=パッサーレ	イラ=スピンタ（投）	イラ=スピンタ（P）	フィナーレ=ロッソ
デミトリ	○	○	○	○	○	×	○	○
ガロン	○	○	後	○	後	×	○	○
ビクトル	○（ダウン後）	○	○	○	○	×	○	○
ビシャモン	○	○	○（ダウン後）	○	○	×	○	○
オルバス	後（ダウン後）	○	○	○	○	×	○	後
ザベル	○	○	○	○	○	×	○	○
アナカリス	○	○	○	○	○	×	○	○
フェリシア	○	○	○	○	○	×	○	○
レイレイ	○	○	○	○	○	×	○	○
サスカッチ	○（ダウン後）	○	○	○	○	×	○	後
キュービー	○	○	○	○	○	×	○	○
バレッタ	○	○	○	○	○	×	○	○
ジェダ	○	○	○	○	○	×	○	後
モリガン	○	○	○	○	○	×	○	○
リリス	○	○	○	○	○	×	○	○

○…入る　×…入らない　後…後移動起きのみ回避可能　（ダウン後）…入力遅め


追い打ち後、すぐにフィナーレ=ロッソ移動起きあがりを追いかけて、


起きあがりを「カチッ」上入れっ放しでないとハマる。



バレッタ対戦心得フローチャート

バレッター「α」=Bullet(弾)
実戦ウェポン講座（初級〜中級）

ミサイルの撃ち方で強くも弱くもなる。まずは武器を馴染ませよう。



担当：「FMの続編ヤバすぎ！」はまー

まずはフローチャートを見てほしい。これは別に技の組み立てを具体的に示しているわけではなく、いわば「心構えの変化」のようなもの。人によってその内容や順番に違いはあるだろうが、少なくともこれからバレッタをいじってみたい（なんかアブない言い方だ…）という人にとっては、ただプレイを重ねるよりは理解しやすくなるはず。

いずれにせよ、全体的なリーチが短いうえに信頼できる無敵技&対空技がないバレッタにとって、「今自分が何番のターンなのか」をしっかりと見極めることは意外と重要。

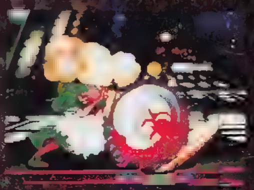
ミサイルの撃ち方教えます

バレッタの主力となるスマイル&ミサイルは、チャートにある5つのターンのどれにも絡んでくる超重要技だ。それだけに、その発射タイミングや上下の撃ち分けは、勝負の結果に直接響いてくることになる。いくら使える技だとはいっても、⑤のターンのときに②のつもりで撃っていては、勝てるものも勝てなくなってしまうのは自明の理。ただ、「ターンの変わり目」は相手の力量によっても変化するので少々やっかいだ。こればかりは実戦を積んで体で覚えるしかないだろう。

とはいえ、各ターンごとにおける撃ち方にはある程度セオリーがあるので、そちらについてはアドバイスできる。これからチャートの細かい内容を見ていくが、そのへんは特に注目してほしい。

気分はもうアメリカ軍人!!

お互い中〜遠距離で攻め手が止まっている時は①**様子見モード**で、小のミサイルをダッシュで追いかけていくのが基本。上（P版）と下（K版）のどちらを撃つかだが、通常は上、リリスやキュービィなど上ミサイルをくぐれるキャラには下がいいだろう。ガロンやフェリシアなどはどっちとも言えないので少々やっかいだが、「ミサイルを撃っても追いかけない」という選択肢も混ぜることである程度はカバーできると思う。ミサイルを撃たず、ただ単に跳び込んでみるのも手。



ダッシュは上ミサイルでないと止まらないが、撃ちすぎるとこうなる。

ここで重要なのが、「ダッシュで追いかける」ということ。これは相手がジャンプしてきた場合に下をくぐるためだ。もしくぐれたら、着地の際にヒザ（レバー入れ中K）や下中P→シャイネス&ストライク（以下ストライク）の連携技を狙おう。



レバーを相手方向に入れないと、逆側に出てしまうので注意。

ミサイルを撃つときは、できるだけ早く行動を起こすこと。躊躇して相手の跳び込みとかち合うと大変なことになる。

目指せ！高機動赤ずきん

接近に成功した後は、リーチの短さを補うべく②固めモードでまとわりついていきたいところ。使える技をざっと挙げてみると、

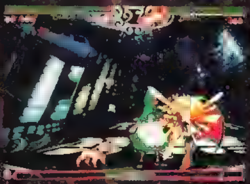
- 下小K
- 下中P
- 立ち大K
- ダッシュ中P
- ダッシュレバー前中P
- 昇りジャンプ中P
- 下りジャンプ中K
- 下りジャンプ大K
- 下小ミサイル

といったところになる。これに、バクチではあるが高威力のダッシュ大P、ダッシュからのコマンド投げ、フェイント要素を含んだ小上ミサイルも覚えておくと便利。

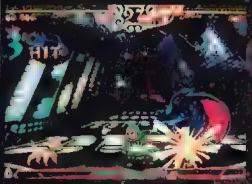
さて、連携の組み合わせは人によって変わってくると思うだ。ここでは筆者のオススメを紹介しておこう。

- ダッシュ中P・下小K・チェーン下中P・下中P・ストライク

実はこれ、バッチリ決まればすべて連続技になる。タイミングの厳しい目押しポイントが2回あるのでそうそうできるものでもないが、途中で昇り中Pや投げに派生させていけば、つながってなくてもくらってくれる可能性は高い。さらに4段目の下中Pは単発なので、キャンセルかけられる。ガードされたときは小下ミサイルを撃って、再びダッシュ中Pやコマンド投げを狙っていこう。すぐにジャンプしたがる相手には、中or大上ミサイル、ダッシュ中Pを狙ってみるのもいい。ミサイルをガード後に跳ぼうとすると、空中ガード不可のダッシュ中Pに当たるという寸法だ。



ダッシュしたらすぐにレバーを離して中P。要練習だ。



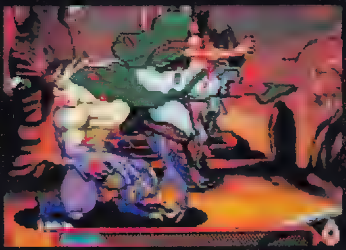
目押しの下Kからチェーンで下中P。さらにここから、



何ともう一度下中Pにつながる。ストライク+ES追い打ちまで決まれば、ゲージ半分の大ダメージ！

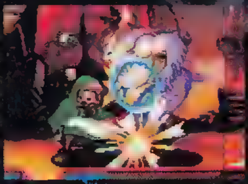
地上連携のなかに混ぜていきたいのが、しゃがみガード不可技であるダッシュレバー前中Pと昇りジャンプ中P。ダッシュレバー前中Pはややお遊び的な感があるが、昇りジャンプ中Pは非常に使える。出が早く、その後の状況も悪くない（というか、大チャンス）。キャラによっては当てるのが難しいが、前号でも紹介した「中P→チェーン中K空振り」入力を使えば、スカっても特に問題はないだろう。

下りで出す技は、ジャンプ中Kかジャンプ大K（地雷）。ジャンプ中Kはめくり性能が高く、近い位置から昇りジャンプ中Pを出した後でもフォローが効く。技の出もそこそこ早いので、タイミングも取りやすい。ヒットしたら、下小Kからチェーンや小下ミサイルにつなごう。下小K・小下ミサイルは、連続技であり



後ろから技を出そうとするとくらえる。ヒット時ののけぞりが長く、地上技につなぐのも簡単。ガードキャンセルに引っかかりにくく、ガードされた後の状況も良好。使える連携の一つだ。

対して地雷は、間合いやタイミングが難しいものの当たればダウンを奪えるし、ガードさせたときの状況が非常においしい。この地雷にはヒットストップ（相手に技を当てた場合、自分も一定時間動けなくなってしまう現象）がかからず、さらに相手のガードポーズをコンマ数秒固定してしまうという働きがある。つまり、低い位置でガードさせてすかさず下段技を出すと、相手が地雷を立ちガードしていた場合は下段技をガードできないのだ。地雷自体は上下どちらでもガードできるので確定ではないが、大抵はジャンプ中Kからの連続技を警戒しているので立っているはず。タイミングもそんなに難しくないので狙ってできるぞ。


これ、もうガードできません。

「うりゃっ、燃えろぉ〜」って感じカナ♡

②の最中に相手がダウンしたら、いよいよ③起き攻めモードに突入する。防御の弱いバレッタにとって、ここは完全優位で試合を進められる数少ないチャンス。なるべく長い間続けたいところだ。

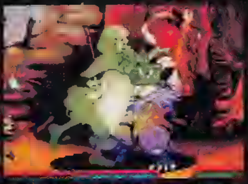
選択肢は、主に、

a投げ（アップルフォーユー）
b下段チェーン（下中P→ストライク）
c立ち大P→立ち大K
dいきなり小下ミサイル

の4つ。

aとbはスタンダードなところ。アップルは出るまでが遅い（約12フレームかかる）ので、それまでに布石を敷いておく必要がある。

cは、やや離れたところからマシンガンを撃ち、チェーン大Kで相手の目の前に地雷をおくというもの。個人的に見た目が笑えるので多用していたところ、実はガードキャンセルや強引な割り込みに強いことが判明。ガードされたら②に移行しよう。


完全に起きる前に置いておくくらいでちょうどいい。

dはシャドウブレイドやテモンクレイドルを潰すのに有効。地雷は自分がくらった時点で攻撃力を失ってしまうが、ミサイルは純然たる飛び道具なので相打ち以上に持っていける。出がかなり早いので、移動起きに合わせるときはきちんと引き付けて出そう。


間近で攻撃が途切れるので手を出したくなるが、


よほど早い技でないと「チュド〜ン！」です。

最後、移動起き（特に手前）を読んだ時の「奥の手」を一つ。先の「地雷ガード固定理論」の応用なのだが、相手の起き上がりポイントに立ち大K地雷を置いておき、すかさず昇り中Pを出すと、相手がしゃがんでいた場合やはりガードできない。さらに下りでジャンプ大K地雷を立ちガードしてくれれば、もうウハウハだ。


[illegible]これ、もうガードできません。

離しましょうそうしましょう

攻めは上位クラスのキレを見せるバレッタだが、防御面に関しては不安材料が多い。やはりガードキャンセルが直接攻撃ではないというのが大きく響いている。

というわけで④ピンチ！になったときは、アドバンシンググガードを多用していくことになる。出すときは、ガードの揺さぶりに注意しつつ中Pを連打しよう。下中Pは長いので相手の手足を殴りやすいし、レバー後ろ中Pは軽く後退するので仕切り直しやすい。いったん離れてしまえば、ミサイルがあるぶんバレッタのほうが動きやすいはず。

小技を「目押さないチェーン」でカツカツやられたときは、ダイレクトにレバー入れ中Kのヒザをぶつけよう。後が続かないが、出の早さと判定の強さは一級品だ。出の早さで言えば、いきなりミサイルを撃つのも使える。当たれば燃えるので、強引に①か③のモードにできるぞ。

一発デカいのを狙うのなら、出始め無敵のビューティフルメモリーを使おう。ただ、きちんと地上の相手にヒットしないといけないし、無敵が切れてから攻撃をくらってしまうことも多い。


対空に[illegible]こうなると大損。[illegible]ガードされるし…。

しょせんワインじゃ火力不足か!?

バレッタ最大の弱点、それは「対空環境がすこぶる悪い」ということ。ただ、コマは揃っているので、跳び込みに対して無力というわけではない。⑤対空迎撃は集中してベストのものをチョイスしていこう。

今のところ、予防ではなく純粋に対空として使えるのは

a小上ミサイル
bES版チアー&ファイアー
c空中ガード後中P
dダークフォース→コマンド投げ

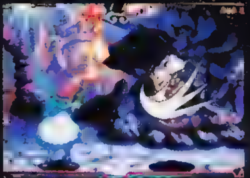
の4つ。順番に見ていこう。

aはほぼ基本と思ってもらって構わない。飛び道具を対空に使うのには多少の違和感を感じるかもしれないが、きちんとタイミング良く出せばかなり一方的に返せる。一部のキャラ（[illegible]・[illegible]・侍など）には相打ちばかりになってしまうが、そういうときはES版を使ってダメージ的に打ち負けないようにしよう。

bはとっさにコマンドを入力するのが難しいものの、その圧倒的な攻撃判定の広さが魅力。ただし空中ガード可能なので、その技硬直中に反撃される恐れがある。


やっぱり、この姿勢が敗因ですか。

cはほとんど苦し紛れ。しかし、いい位置でガードできればかなり確実。空中投げをもらわないようバックジャンプするのがミソ。

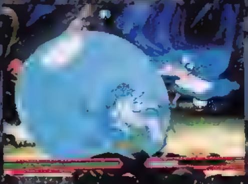

こうなるとまさに「イヤ〜ン」な感じ。

dは、たまに意表を突いて使えば効果的。垂直ジャンプで避けられると状況がかなり悪化するので、多用は禁物。

そのほかの対空としては、早出し&様子見として垂直ジャンプ中・大Pとクールハンティング、相手の攻撃をスカしてのほふく前進→投げがある。相手のキャラやクセと相談して使っていこう。

子供相手でも手加減なしなのね…

以上が大まかな流れだが、実際にはなかなかつらい展開になることが多い。一応見からに使えないというのはないので（でもバンピー&ミサイルはやや自信なし）、いろいろ工夫してみよう。


2段ジャンプは、相手を跳び越してしまっても向き直ってくれるぞ。

女王降臨!

キュービィ

このキャラはホーミングダッシュを使いこなせれば非常に強くなる。頑張って極めよう。



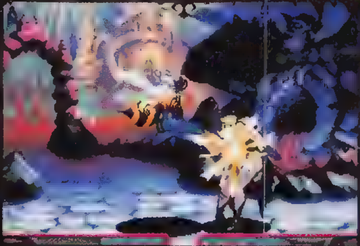
担当:ワイルダーKEI

ホーミングダッシュをものにせよ!

キュービィの持つ力を発揮させるためには、まずホーミングダッシュ(空中ダッシュのこと)をいつでも出せるように訓練しておかなくてはならない。なぜならば、このホーミングダッシュは常人に見切れるものではないからだ。その猛威は、近距離戦で発揮される。その代表とされる連携攻撃が、ホーミングダッシュ攻撃→ホーミングダッシュ攻撃だ。連携とは言っているが、その動きの速さたるや連続技になりかねないほどだ。地上にいるとき相手は足払いを警戒せねばならないのにしゃがみガード不能の攻撃が雷雨の如く降り注ぐのである。この意味がわかるかな?

それでは、この雷雨の如く地上にいながらにして、瞬時にホーミングダッシュにもっていくための入力方法を紹介しよう。

レバー入力の種類は、全部で→or↑→、↓↓、↓→の3通りある。厳密に言うと、キュービィにはホバージャンプがあるのでこの3つがすべてとは言えないが、基本形であることには変わりない。最初は難しいかもしれないが、どれか一つ自分のやりやすいと思うものを選んで、練習するといいだろう。注意すべき点は、→と→または↓と→の間はいずれもレバーをニュートラルへ通さなければならないということだ。あとは、攻め急ぐあまりレバーの入力をおろそかに入力しないことだ。初めはレバーを速く入力することよりも、正確に入力できるようになることが大切だ。





↙↓または↓→と入力すれば…

最速でこの攻撃が出せる。

それでは攻撃開始!

ホーミングダッシュ(以下Hダッシュと略す)ができるようになったら、いよいよ攻撃だ。

Hダッシュから出す技は、大攻撃以外すべてだ。大攻撃は別にまったく使わないというわけではないのだが、今回は触れないでおく。その中でもよく使うのが中Pだ。この攻撃は下方向にとても強く、地上でのチェーンコンボへとつなげやすい。



普段はこの中Pを使っていく。↑→→と入力したときは特にそう。

では、他の技はどこで使うのか?これは、相手との間合いによって変わるのである。前号でも述べたが、相手との間合いが近距離のときにHダッシュ攻撃を行うと、あまりにも速く着地してしまうために技が空中で出ないのである。そこで、小Pか小Kを使うのだ。中攻撃よりも速く出るので、着地前に攻撃できる。それでもHダッシュのコマンドを入力してからボタンを押したのでは間に合わないので、↘→→Kまたは↘↘Pといったように、最後のレバー入力と同時にボタンを押す必要がある。



間合いが離れているときは中Kを。

ホバージャンプを使ってみよう

キュービィにはレバーを上方向に入力したままにすることで、ほんの少しの間だけ空中に浮遊していられるという能力がある。これをホバージャンプと呼ぶ。斜め上後ろへ入力した場合は浮遊したまま後ろへ後退し、真上はその場で浮き続け、前上は浮遊しながら前進する。特に、真上以外の2つは有効利用できるので、これから説明することをよく聞いてほしい。

Hダッシュからの攻撃は確かに強力ではあるが、しつこく狙ってばかりいると、やがては対空技で落とされてしまうだろう。その代表的なのが、デミトリのデモンクレイドルやモリガンのシャドウブレイドなどがそうだ。

そこで、ホバージャンプを使うのである。Hダッシュ攻撃をガードされたら、一度斜め上後方へ入れて相手の様子を探ろう。これで対空技を不発させることができれば、大成功。不発したその瞬間を狙って、晴れて攻撃できるというわけだ。要は、相手の対空技のタイミングをずらすのである。

が、この時にHダッシュから出す技は、中Kにしよう。なぜならば、ホバージャンプを使って後退すると相手との間合いが離れてしまうので、中Pが相手に届かない恐れがあるからだ。

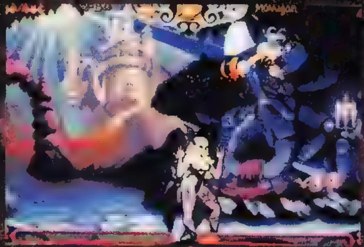
斜め上前方への浮遊は、相手を跳び越すという使い方ができる。どういうことかというと、Hダッシュ攻撃を行ったらすぐさまホバージャンプを使って相手を跳び越し、そこからHダッシュ攻撃を行うのである。形としては、相手を後ろから攻撃するという展開になる。この時に注意するべき点は、相手を跳び越したからといっても、Hダッシュコマンドの入力方向は変わらないということだ。要するに、右側にいる相手を跳び越した



攻めすぎるとこう切られてしまうので…



そこはホバージャンプでカバー。



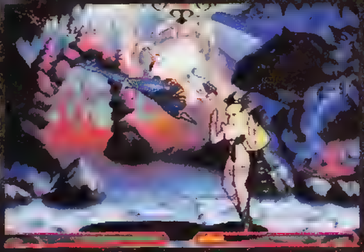
相手を跳び越えて。



Hダッシュで急襲!このときのHダッシュの入力方向は→→だ。

場合でも、→→と入力しなければHダッシュにならないのである。このとき、早くボタンを押さないと攻撃がでない。取り敢えず、相手を跳び越したあとのHダッシュ攻撃は、小Pにしてみるといい。慣れてきたら、中Pにチャレンジだ。

その他には、相手との間合いが遠距離のときに前方空中制御で近づき、相手キャラの対空圏内に入ったらΔA（デルタエー）で緊急回避しつつ攻撃するという方法もとれる。もちろんこのデルタエーは、相手に当てないようにしてもいい。当てなかったら当てなかったで、着地したらすぐにHダッシュで攻めにいくこともできる。


Hダッシュで攻めると見せかけて、


ΔAで回避。着地したら、すかさずHダッシュ攻撃やダッシュ中Pで攻撃しよう。

それから、もしHダッシュに失敗してただのジャンプになってしまったら、下り際にボタンを押して攻撃しよう。例えば、Hダッシュ小Kに失敗すると、昇り小Kになってしまう。

しかし、下降中にも技は出せるので、この場合は中Pを出すことができる。昇り攻撃か中ボタンで出したものだったら、下降中に大攻撃が出せるというわけだ。初めから大攻撃で跳んでいた場合は、下降中に技を出すことはできない。ちなみに、キュービィのチェーンコンボは大Pから大Kにはつながらない。

いざ！チェーンコンボへ！

Hダッシュ攻撃を使いこなせるようになったら、今度はそこからチェーンコンボへつなげよう。チェーンコンボは、しゃがみ小P or 小K・しゃがみ中P・しゃがみ中Kの三段で、大攻撃までつなげないところがポイントだ。これをキュービィの基本三段チェーンとしよう。大攻撃まで出さない理由は2つある。1つは大攻撃まで出してもつながらないということ。もう一つは、大攻撃まで出してしまうとそこで流れが止まってしまい、相手に考える機会を与えてしまうというのと、ジャンプ攻撃を許してしまう結果に陥るからである。

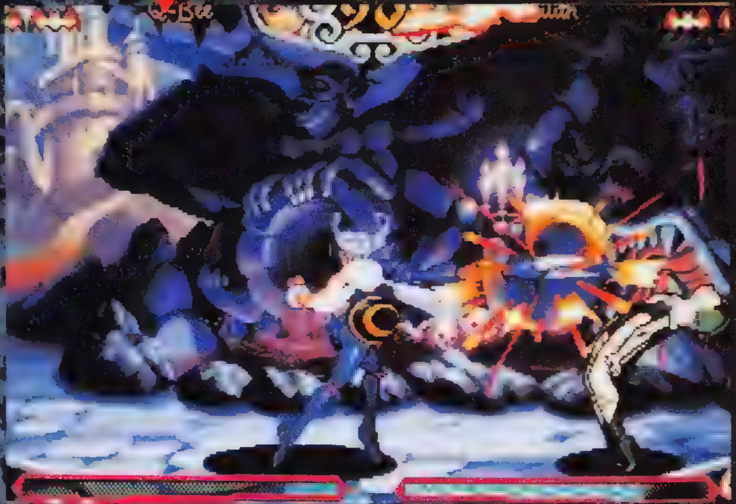
では、チェーンコンボをしゃがみ中Kまで出した、そのあとの行動は一体どうすべきなのか？中Kまでヒットさせれば、当然間合いは開くだろう。そこで、間合いが開いたときに、相手が取りたくなる行動を考えてみよう。自分がこうされたとき、どうするか考えてみるのもいいだろう。だいたいは、ジャンプ攻撃をしてくるだろう。というよりは、ジャンプ攻撃をしたくなってしまうのである。

そして、その相手のジャンプ攻撃を封じるのが、立ち中Pなのである。この立ち中Pはリーチが長いので、ジャンプ封じ技としては最適だ。それにも増して、対空技に乏しいキュービィにとっては、相手を跳ばせないという行為は必要不可欠かつ重要なことなのである。相手との間合いが離れていれば、地上ダッシュ中Pを使えばいい。これで接近することができたら、再びHダッシュから攻めにいく。


チェーンを中Kまで決めたら、


もう1回しゃがみ中Kを出す。

しかし、この立ち中Pは足払いに滅法弱い。もしチェーンコンボの次に連携として出す立ち中Pが転ばされてしまうようなら、立ち中Pのかわりにしゃがみ中Kを出すようにしてみよう。地上ダッシュ中Pを転ばされてしまうようなら、Hダッシュ中K、またはホバージャンプ（前進）から攻めにいくといい。連携の流れとしては、基本三段チェーン・しゃがみ中K・立ち中P・地上ダッシュ中Pというような感じだ。足払いを出してこない相手には、しゃがみ中Kを省いてもいいだろう。こちらの地上ダッシュに相手が足払いを合わせてくるようであれば、地上ダッシュの部分をHダッシュに切り換えればいいというわけだ。


そして、相手のジャンプを封じるために立ち中Pまたはダッシュ中Pを出すのだ。

それから、キュービィの地上ダッシュは慣性が働くので、スタートボタンを押すか、何らかの技を出さないと止まることができない。レバーを後ろへ入れただけでは止まれないので気をつけよう。

対空の弱さをカバーせよ！

キュービィには、実はこれといった信頼できる対空技がないのである。一応立ち中Kや立ち大Kといった通常技で迎撃することもできるが、完璧とまではいかない。ゲームのスピードが速いので、対空技が間に合わない場合が多いのである。この頭上の弱さをカバーするためには、先程述べた立ち中Pを使っていくしかない。間合いが離れていれば、もちろんダッシュ中Pにする。それゆえに、常に攻め続けなければならないという理由も頷ける。相手を跳ばさないようにするためには…。

しかし、どんなに頑張ってもやがては攻め込まれてしまうことだってあるだろう。そういうときは、ホバージャンプを使って後退しよう。画面端に追い込まれてしまった場合は、無理に反撃しようとはせずに、アドバンシングガードを行おう。他には、アイスクエアの上昇中の無敵を使って、一気に相手の頭上を飛び去るという抜け方もある。

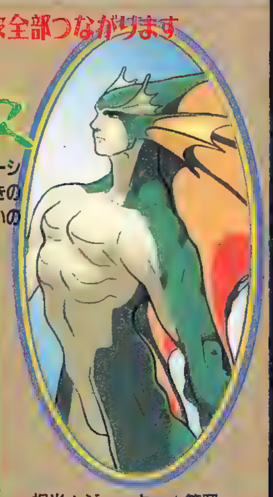
今のところの、キュービィの基本的な動きはこんな感じだ。必殺技の具体的な使い方はまだ触れていないので、また次の機会に説明したいと思う。では…。



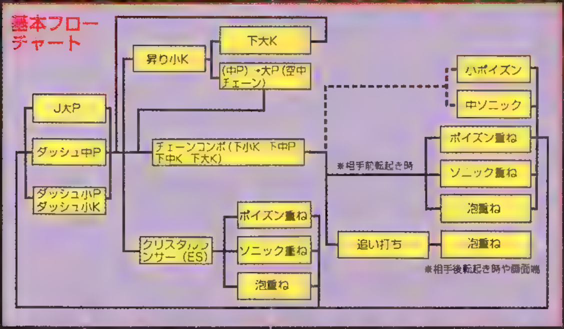
泡と毒と柱と波そして音波全部つながります

対戦攻略 オルバス

今回は敵を泡に包んでからのバリエーションがとても豊富。ここぞというときの爆発力があるキャラなので、やりがいのあるキャラに仕上がっているぞ。



担当：ジョッキー★笹岡



オルバスの基本的なフローチャート

まずはフローチャートを見てみよう。オルバスの基本は、地上ダッシュからの2択3択。いったんダッシュ攻撃をガードさせたら、そこから下段チェーンコンボ、昇り小K、コマンド投げの3択攻撃を仕掛けていくのだ。

間合いが離れたら、遠めならポイズン（小）、近めならソニック、さらに近ければ立ち中K、（ダッシュ）小or中Pなどを使っていき、相手に跳び込まれないようにして、再びそこからダッシュ攻撃にいく。チェーンはガードされたときなどは小Pなどで刻んでソニック、とすると有効だ。



ダッシュ小と中をうまく使い分けて投げ返し＆ガードキャンセル防止。

また、相手がガードキャンセルをしつこく狙って来る場合には、ダッシュ小Pなどから、下小Kなどを単発で出して、タイミングをズラしつつ攻撃していこう。

さらに、ダッシュばかりだと読まれるので、時折ダッシュのかわりにジャンプ攻撃も織りまぜていくと効果バツグンである。

あとは、相手を端に追い詰め、転ばせてから起き上がりに泡（ウォータージェイル）を置いておき、泡から連続技を叩き込むのが最終目標。ゲージに余裕があれば、ダークフォースで泡を使っていくのも有効だ。

泡のモードに突入すれば勝ったも同然。これはあとで詳しく解説しよう。

昇り小Kからの攻め方



相手が前に転がってきたら…さあ、ショータイムの始まりだ！



画面端で転ばせたら、すぐに泡！

昇り小K．下大Kは、しゃがみガードの相手に当たるのでどんどん狙っていきたい攻撃だが、相手によっては当てにくいヤツや、当たらないヤツがいる。

バレッタ、ガロンには当てづらく、Q-Beeにはスカる。覚えておこう。

昇り小K．下大Kを当てたあとは、画面端や体の小さい相手のときには先に動ける（当たる位置の関係）ので、そのあと下小Kなどのチェーンを狙える。

逆に、体の大きい相手や画面中央では、動けるのがほぼ同時になるので、あまり良くない。投げ返しに注意して、バックジャンプやTECH HIT（投げ返し）を狙おう。

波乗りダークフォースを効果的に使うには？

前回、波乗りダークフォースの効果的な使い方を解説したが、相手を泡に押し込むときの注意がある。

まず、普通にダークフォースから泡を出すとき。

このときは、ダッシュ中Pで相手を画面端に押し込んでカタめながら、いきなり泡を出そう。

できるだけ泡のタイミングを読まれないようにして、相手の攻撃を出させないようにしながら泡を出していこう。これが基本パターン。

次に、ジャンプの速いヤツや、2段ジャンプのあるヤツ。

このタイプは、泡を出した瞬間に飛び越されてしまう危険があるので、画面端に追い込んでから、ちょっと下がって泡を出してやるといい。

これでいきなり飛び越されずに済むので、あとはジャンプを警戒して上のほうで攻撃してればOKだ。

●ダークフォースの相性が悪いとダメ！

実は、キャラによってはこのダークフォースからの泡攻撃が無意味になってしまうヤツもいる。

アナカリス、レイレイ、オルバス、ビシャモン、サスカッチの5人は、スーパーアーマーのダークフォースなので泡を無効にする。

また、飛行のダークフォースのジェダ、Q-Beeの2人も、飛行されると泡もダークフォースも届かなくなるのでダメだ。

ただ、相手もゲージを消費するので、要は駆け引き。相手にゲージを使わせて、すぐにやめてしまってもいい。

●ダークフォースをやめるときのレバー制御法

ダークフォースを止めるときには、強制的にジャンプしてしまうのだが、このジャンプはレバーで制御が可能だ。

レバーを下に入れると、とても小さいジャンプになり、スキがほとんどなくなる。相手を泡に入れたあとや、危ないときなどは、これですぐに着地してやろう。

また、レバーを上に入れると1画面分の大ジャンプになるし、横に入れれば通常よりも横に長いジャンプになる。効果的に使っていこう。

波乗りフォーメーション2号完成！

約半月の日を経て、ここに波乗りダークフォース2号が完成した！

これが波乗りダークフォース2号だ！



まず、例によってダークフォースから泡で包み込みます。



次に、降りつつ溜めて毒を出します。



相手が気絶したら、連続技を叩き込んでさしあげましょう。

今回は、泡から毒を当てて、さらにそこから連続技を入れるというもので、ゲージがなくても結構なダメージが期待できる代物だ。泡から毒を当てると、そこから着地で追い打ちできるというのがオイシイ。

また、泡からソニックウェーブ-柱（アクアスプレッド）-トリックフィッシュというのもあるが、相手にレバガチャされると決まりにくいのでイマイチ。威力はバツグン。

驚異の威力ー連続技スペシャル!!

泡に包んでから一気に決めろ！

さて、表を見てもらうと分かるが、まず全7個の連続技は、いわゆる通常の連続技だが、ポイントが2つある。

1つは、今回は泡（ウォータージェイル）が連続技になるとHIT表示がつながるということ。

そのため、2番や4番や5番のような連続技が可能となる。

2つめは、立ち中Kキャンセルソニックが連続でつなが

連続技表

1	J大P→昇り小K→下大K	3HIT	
2	ソニック→泡（出すだけ）→下小K→泡（HIT）→いろいろ追い打ち	3HIT+α	画面端
3	ソニック→シーレイジ	9HIT	
4	（泡出しておいて）→シーレイジ→泡（HIT）→いろいろ追い打ち	9HIT+α	画面端
5	（泡出しておいて）→J小P中P→小P中P×2→泡（HIT）→いろいろ追い打ち	6HIT+α	画面端
6	シーレイジ→中K→ソニック→シーレイジ→小K中P×2下大K→ES追い打ち	25HIT	レイレイ・Q-Bee限定
7	アクアスプレッド→トリックフィッシュ（ES）	2～4HIT	
	〈泡から空中コンボスペシャル〉		
8	泡→毒→J大P下小K下中P中K大K	7HIT	ゲージなしの場合
9	泡→ソニック→アクアスプレッド→トリックフィッシュ→追い打ち	5HIT	ゲージ1消費
10	泡→アクアスプレッド→ソニック→トリックフィッシュ→追い打ち	5HIT	ゲージ1消費
11	泡→アクアスプレッド→ソニック→アクアスプレッド→トリックフィッシュ→追い打ち	6HIT	ゲージ2消費
12	泡→アクアスプレッド→ソニック→アクアスプレッド→ESトリックフィッシュ→追い打ち	8HIT	ゲージ3消費
13	泡→アクアスプレッド→ソニック→アクアスプレッド→ESトリックフィッシュ→ES追い打ち	10HIT	ゲージ4消費
14	アクアスプレッド→泡→アクアスプレッド→ソニック→アクアスプレッド→泡→アクアスプレッド→ESトリックフィッシュ	10HIT	ゲージ7消費（即死）
15	（泡出しておいて）→シーレイジ→泡→ソニック→アクアスプレッド→トリックフィッシュ	12HIT	必殺技メドレー


泡を出しておいて、シーレイジを出す。すると


つながる！何と今回はHIT数もつながっているぞ。

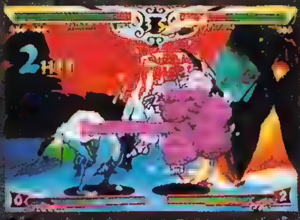
るもの。
これは画面端でレイレイ、Q-Beeの2人にしか決まらないが、こんなのもあるっつうことで。

●恐怖の泡から追い打ちスペシャル!

先ほどにも少し触れたが、今回は、泡に相手を包んだあと、毒を当てると、相手が地上で気絶してくれるので、そこから連続技に持っていける。

それが8番で、泡に入れたらすぐに溜めを作り、毒を当ててすぐに跳び込めば、チェーンまで全部つながる。もちろんダッシュ中Pからのコンボも可能だ。ゲージを使わず結構減らせるので、これからの泡からの追い打ちはこれが定番だ。

もちろん、ダークフォースで泡に入れてから毒を当てていくこともできる。めちゃめちゃオススメ。


ここから何を入れるか？それはあなた次第。ジャンプ攻撃が安定。

アクアスプレッドから追い打ちができる!

今度のオルバスはまたまたオススメコンボが目白押し。何と今回は、アクアスプレッドを当てて落ちてくる相手にさまざまな技で追い打ちをかますことが可能だ。

それを利用したコンボが9番から14番までである。

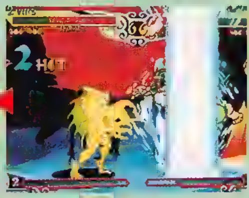
9番は、泡からソニックを入れ、さらにそこにアクアスプレッドで追い打ちし、さらにまたそこからトリックフィッシュで追い打ちするという豪華なコンボ。ダメージも豪華で、満タンから半分強（ダメージゲージ含む）。

10番は9番のバリエーションで、入れる順番が逆になっただけ。

11番～13番はゲージをたくさん消費するけどたくさん減らせるコンボ。アクアスプレットが2回入るからたいしたものだ。どれも満タンから7割以上減らせるぞ!

難易度も、13番までなら実戦レベルで使用可能。泡から確定できる点もイイ。

泡から空中コンボスペシャル!


相手が泡に包まれたら、アクアスプレッドで打ち上げます。


そのまま溜めておいて、落ちてくるところにソニックを入れましょう。


次にもういちどアクアスプレッドで打ち上げましょう。


最後は、ゲージがあればESトリックフィッシュがオススメです。「イケてる！」

今回最大の目玉 ゲージ1本 連続技公開

さあ!今回の目玉商品、ゲージ1本まるまる減らせる超絶コンボの公開だ。

14番がそれで、画面端で相手がやや大きめのキャラが入れやすい。

まず、アクアスプレッドから追い打ちが入るのを利用して、アクアスプレッド→泡を入れる。すばやくやろう。

泡が入ったら、そこからアクアスプレッドを入れ、落ちてくるところにソニックウェーブをタイミングよく当てる。そこから同じようにアクアスプレッド→泡→アクアスプレッド、とやって、最後にESトリックフィッシュで追い打ちして、相手は昇天だ。

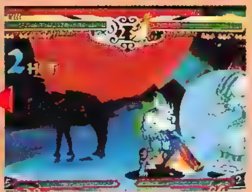
柱を4本も入れて、泡も2回入れる超豪華コンボ。狙ってできたら本物。

ただ、これは理論上のもので、まったく実戦レベルじゃないので、実際に決めようと思ったら難易度超超超超超神[illegible]レベル。[illegible]ください。

ちなみに、ソニック[illegible]のつは、[illegible]ため（?）2回以上当たらないように設定されている[illegible]。[illegible]はダメって[illegible]。

おまけの15番[illegible]必殺技メドレーコンボは、ES必殺技1つ+必殺技3つをメドレーで[illegible]コンボ。[illegible]か入[illegible]のが唯一の悔やまれる点。

今回の目玉商品! ゲージ1本まるまる[illegible]コンボ


先ほどの応用ですが、今度はスプレッドから泡をつなぎます。


泡のあとは、スプレッド→ソニック→スプレッドです。


で、スプレッドで高く上がった相手をもう一度泡で拾います。



最後にESトリックフィッシュで、ゲージ1本を奪います（即死）。「チョーヤバイよ！」

[illegible]HITで行こう

オルバスはガードキャンセルが弱いので、対空は避けジャンプor大Pで。アドバンシングガードもたまには使おう。

ビッグコインを回収せよ!
対戦攻略 アナカリス

ダークフォースはちょっと待ってね。



担当：99201554788人目のアナカリス使いCHU

前号までは前作と比べて新しく加わった技や、変更点などを紹介してきたが、今号では、より実戦的な話を進めていきたい。さらに後半では直接戦力にはならないが、知っておくとより楽しく（?）プレイできるネタもあるのでそちらもよろしく。

しつこく攻めろ! 近距離戦

まずアナカリスを使う上で覚えてほしいのは、斜めジャンプしてレバー真下か斜め前下に入れてキックボタンで出る急降下攻撃、通称ドリルだ。

この攻撃は前ジャンプ後すぐに出すことで、かなり素早く出せる。もちろんこの攻撃はジャンプ攻撃なので、しゃがみガードする事はできない。

以下このジャンプしてすぐのドリルのことを「すぐドリ」と表記するので覚えておいてくれ。ちなみにドリルを出すボタンは大中小どれも技は変わらないのだが、大キックで出すとゲージを溜めつつ出すことができるので、常に大キックで出していこう。

慣れてきたらすぐドリを連発してゲージを溜めながら近づく方法も覚えよう。

すぐドリを覚えたら次に使っていくのが、地上技。

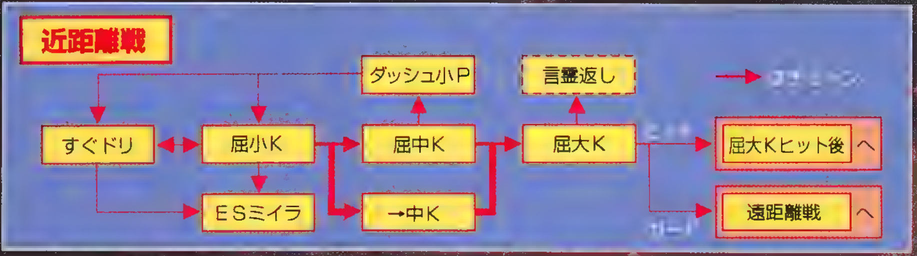
このとき狙っていく攻撃は大きく分けて2つに分かれる。

一つ目はチェーンにつないで屈大キックで相手をダウンさせる。もう一つはESミイラドロップをきめる、の2つだ。ではチェーンから説明していこう。

まずチェーン単体で見た場合だと、最初に出していくのは一番出の早いしゃがみ小パンチなのだが、ドリルから使うとなると中・下段の連携を狙ったしゃがみ小キックの方が、相手にヒットしやすいという特権が生まれてくる。

もし君が反応速度に自身があるなら、ドリルがヒットしたのを確認して小パンチ、ガードされたら小キックから、というように使い分けられればベストだ。

そしてこのあとチェーンを出していくわけだが、間合いが十分に詰められなかった場合や、もう一度中段下段を揺さぶりたい場合などはチェーンを出さずにもう一度すぐドリにいくという選択肢も有効だ。話を戻して、出していくチェーンは（屈小パンチ〜）屈小キック〜屈中キック〜屈大キックとなる。ここでパンチ技を入れていないのは、チェーンをすべて下段にすることで、相手にガードキャンセルをさせにくくするためだ。



ここでしゃがみ大キックがヒットしてくれれば、さらに相手ダウン後の攻防（後記）に移れるのだが、安定してしゃがみガードされると、アナカリスの攻撃パターンがいったん止まってしまう。そこで、しゃがみ中キックの後に大キックを出さずに、ダッシュ小パンチで近づきなおして、もう一度攻撃チャンスを作ったり、たまにチェーンの屈中キックの部分を中段攻撃のレバー入れ中キックに変えることで、単に攻撃ヒットを狙うとともに、相手にガード方向に常に気を配らせるようにする事ができる。

この「ガードに気を配らせる」というのは重要で、次のESミイラの決まる確率にも関わってくる。



そうそう反応できるもんじゃない。が、知ったこっちゃない。

ではその2つ目の狙いであるESミイラドロップにいってみよう。

まず、ここまでやってきたことで、相手はすぐドリの後、小キックの次に中段がくるか、下段がくるかを、ガードして対応しようとしている（はずだ）。そこにしゃがみ小キックをキャンセルしてESミイラドロップを使っていく、するとかなりのスピードで相手をキャッチできる、ってわけだ。

一応この連携はジャンプで抜けることができるが、見てからではまず反応できないスピードなので非常に強力な連携となる。

もし相手が先読みでジャンプした場合ミイラドロップは避けられてしまうが、ここでこちらがチェーンを出していれば相手はジャンプできずにチェーンをくらってしまう。

つまりジャンプかしゃがみガードかの2択になっているってわけだ。ここでさらにタイミングをずらし、ドリル直後にESミイラを出すという選択肢も加えれば、相手はそう簡単に回避できないだろう。

ちなみにミイラドロップはレバガチャ+ボタン連打で威力がアップするぞ。

遠距離戦は相手をよく見て!

アナカリスの攻撃のメインは、一気に体力を奪うことができる近距離戦なのだが、チェーンを最後までガードされた場合や機動力のあるキャラが相手だと、どうしても間合いが離れてしまうのはしかたがないこと。とはいってもアナカリス側が完全に不利になるということではないので、攻め込むチャンスをうかがいつつ技を出していく牽制戦を仕掛けていこう。

まず表を見ると地上と空中で分かれているのがわかると思う。どちらにいるのがいいのか?というのは相手によって、またはその場の状況で変わってくるが、中段下段などの連携や固めが強いQビーやジェダなどは空中に逃げ、ピョンピョン跳んでくるビシャモンやモリガンなどは地上で戦うのがいいだろう。

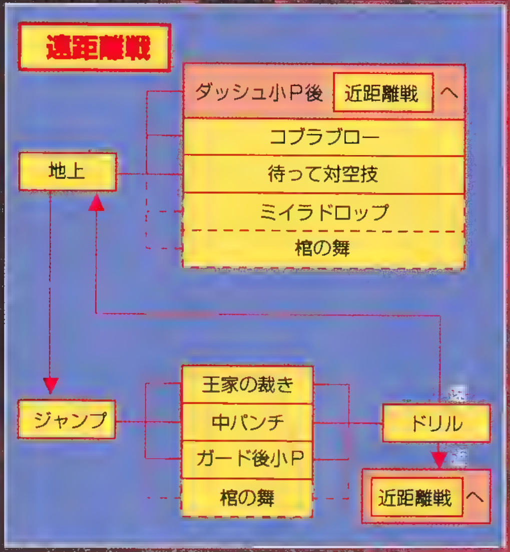
では牽制戦ということで一つ一つの技を使い分けられるようにしていこう。

●地上

まずコブラブロー。これは相手のダッシュやジャンプを封じるために使っていく。ガードキャンセルを狙われないために、出すときは相手にギリギリ届く強さ（長さ）で出し、多段ヒットさせないようにしよう。

待って対空技は言うまでもないが、よく跳び込んでくる相手に有効だ。ここで使う対空技とは、遠距離なら屈中パンチ、近距離なら屈大パンチと距離にあわせて使い分けていこう。

ちなみに前回激強対空だった屈大パンチだが、今回多少弱くなったこともあり、高い打点で相打ちすることがよくある。しかし、この時は自分の方が先に動けて、相手はダウンせずに落ちてくるので、着地にに屈大キックやESミ



イラドロップ（要超反応）を重ねてフォローすることもできるので覚えておこう。

ミイラドロップと柩の舞は相手があまり攻めてこない時に使うといい。攻め攻めの相手には使わない方がいいぞ。

●ジャンプ

王家の裁きは相手があまり攻めてこない時に連発していくといい。ヒットさせるのが目的ではないが、もしヒットした場合はすぐにドリルで着地してダッシュレバー入れ中キックでダメージを与えていこう。

中パンチは相手が攻めてくるかな？と思ったときに牽制する感覚で使っていこう。

ガード後小パンチは、相手がジャンプ攻撃してきたところをいったんガードし、すぐに小パンチを出して反撃する、という使い方だ。続けてドリルを出し近距離戦に持っていけるぞ。攻め攻めの相手に使っていくといいだろう。

屈み大キックヒット後は

まず表を見てもらおう。相手のところが2つに分かれているが、これは屈大キックの後に最速の追い打ちが確定するか、しないかで分かれている。[illegible]いっても確定しないキャラでも後転・その場起きの場合は追い打ちを避けることはできない。また、画面端だと状況が変わる。これをふまえて説明していこう。

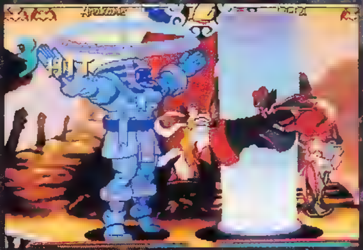
アナカリス側としての狙いは大きく分けて2つ。追い打ちをきめるか奈落の穴をきめるかだ。相手がその場起き・後転をすると予想した場合は、追い打ちにいき、前転すると予想した場合は奈落の穴を出していく。

屈大Kヒット後

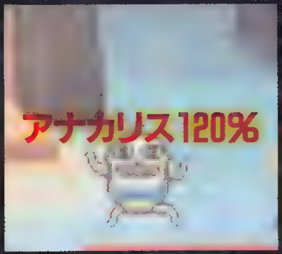
相手キャラ	狙い	相手の動き	結果
ビクトル　ビシャモン　デミトリ　バレック　フェリシア	追い打ち	前転・その場・後転	追い打ちヒット
	奈落の穴	前転	落ちる
		その場・後転	空振り後反撃くらう
その他	追い打ち	前転	追い打ちスカる
		その場・後転	追い打ち
	起き攻め	前転・その場・後転	前ジャンプからドリル

読みが当たればそれぞれがヒットしてメデタシだが、読みがはずれた場合はそれなりのリスクが生まれてくる。

追い打ちにいった場合は、空振りしても五分（正確にはアナカリスが先に動ける）の状態なので反撃されることはないが、奈落の穴の場合は完璧に隙をさらしてしまうので反撃をくらってしまう。


ふふふっ、至福の時。

安定したいなら、確定キャラは追い打ちしていき、その他のキャラは起き攻め狙いで前ジャンプして、相手が起きあがる方向を見てからドリルを重ねていくといい。この時ドリルを出すタイミングを早めてドリルをスカし、下段の屈小キックを重ねて相手のガードを惑わしたりしてみるのもいいだろう。



さて、ここまでの内容は普通に対戦する上での攻略記事だったが、ここからは状況限定などの珍しいケースにおいて役にたつ（楽しめる）、プラス20%の部分をやっていくぞ。

ファラオマジックの秘密

前号でも技の存在だけは紹介したが、ファラオマジックには上級魔法が存在する。コマンドのほうは、56ページを参照してくれ。

まず、普通のファラオマジックとの違いは、魔法の回数・内容が違うのと、攻撃力が、ノーマルを2とすると、サルページが約3、デコレーションが約4となっているようだ。

技の出るスピードやガードされた時の硬直などは全く一緒だ。

次にファラオマジック（上級も含む）の最後に落ちてくる巨大棺。これはファラオマジックヒット中にスタートボタンを押しっぱなしにすることで、演出を変えることができるのだ。押していないときにもランダムで変わる時もあるぞ。

ちなみに変わるのは演出のみで、攻撃力などはそのままなのであしからず。

狙え！言霊返し！

相手の飛び道具を吸収し、自分の技にしてしまう言霊返し。実はこの時使える飛び道具本体はオリジナルと全く同じ（一応高度が違う）ものなのだが、アナカリス自身の隙がきわめて少なく、非常に使い勝手のいい技になるのだ。

ちなみに吸収できる技は

- ●デミトリのカオスフレア
- ●オルバスのソニックウェーブ
- ●アナカリスの王家の裁き
- ●レイレイの暗器砲
- ●バレッタのミサイル（ダークフォース中も可）
- ●ジェダのディオ＝セーガ
- ●モリガンのソウルフィスト
- ●リリスのソウルフラッシュ

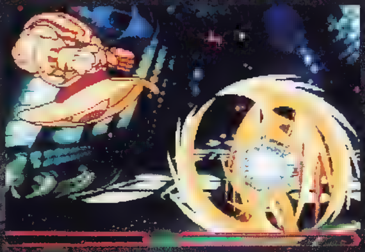
以上8つだ。リリス以外はその気になれば簡単に吸収できるので、狙ってみよう。

[illegible]で、吸収した飛び道具の使い方だが、前ページのフローチャートの通りでもよし、乱射してもいいのだが、ひとつばかり特殊な使い方を伝授しよう。

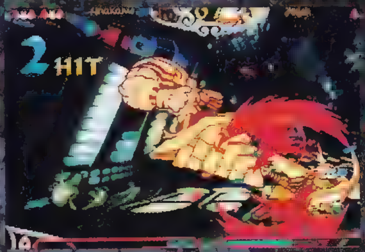
●ジェダが相手のときに、アナカリスの空中ESディオ＝セーガをジェダにしゃがみガードさせて、すぐにドリルで追いかける。するとジェダはしゃがみガード硬直で[illegible]ガードに切り替えられず、強制的にドリルをくらうことになる。これは超実践的だ。

同じようなことがモリガンでもできるぞ。やり方は、屈み小キックが届く間合いでESソウルフィストをモリガンに立ちガードさせる。その後すぐに屈み小キックを出せば立ちガード硬直中のモリガンに屈小キックからのチェーンが入ってしまうってわけだ。

②ESカオスフレア・ソニックウェーブ・ESディオ＝

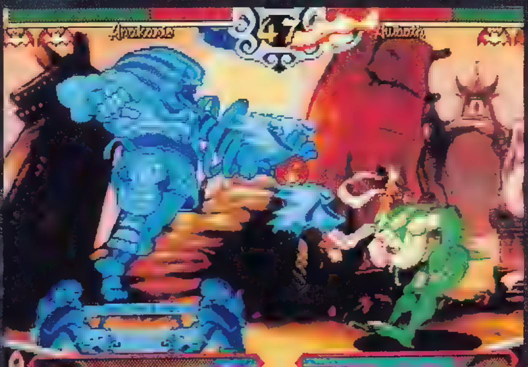


●■■●PPでジャンプ後すぐに出し、しゃがみガードさせ



[illegible]ルカヒット[illegible]までプレゼン[illegible]

セーガ。以上[illegible]出した後すぐ[illegible]ファラオマジック[illegible]が連続技になる。[illegible]ソニックウェーブはゲージ[illegible]使わず、反応さえよければ、ヒットしたのを見てからでも間に合うので実践的だ。


当たったらここぞとばかり美女魔法、ファラオデコレーション。

おまけ

相手をKOさせた時に[illegible]ボタンのいずれかを押しっぱなしにすることで勝ちポーズをきめることができる。オススメは小キックだ。



カイヒトミを押して「コイン」[illegible]ゲームが楽しめる。

ショートダッシュをマスターしよう

サスカッチ

今回は基本のおさらいと必殺技の確認、そしてショートダッシュだ。



担当：かっちん

ヴァンパイアセイヴァーにおけるサスカッチは、相変わらずの高い打撃力を誇る。

当然、その威力を生かすために接近戦を挑んで相手を圧倒するスタイルがやりやすい。

もちろん、それだけではなく、素早いジャンプと多彩なダッシュを持っているので、相手に与えるプレッシャーは相当なものである。

今回はその多彩なダッシュを中心にしつつ、基本的な動きをおさえていこう。

基本的な動き

やはりサスカッチは、ジャンプとダッシュが攻撃の起点となる。

ただその前に、どのようにしたら相手の懐へ跳び込めるのかを少し考えていこう。

要は、使いやすい通常技と場面ごとでの的確な技をしっかりと把握していこうということだ。あとは経験を積むことになるね。

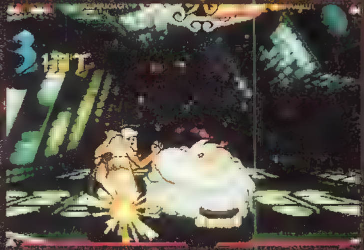
まず相手と密着した場合。

この場合、相手に押されているのか相手を押しているのかで、かなり勝手が変わってくるが、基本的に攻めているときはしゃがみ小キックで下段攻撃を出し、守っているときはしゃがみ小パンチで押し返す。もちろん、ガードしていたのならガードキャンセルを積極的に狙ってもいい。

なお、しゃがみ小キックをピチピチ出しているだけでなく、相手がくらいそうなタイミングであれば、一気に小・中・大とチェーンを狙っていくべきだろう。

ほかに、中間距離であれば、立ちとしゃがみの中パンチが使える。どちらも当たりが強く、相手のダッシュ系を未然に防いでくれるのが心強い。

ただ、立ちはキャラによって当たらないので、そのあたりの使い分けも必要となる。



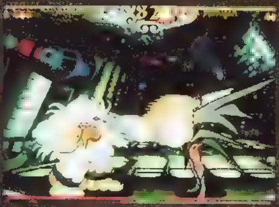
サスカッチは密着戦を挑んだほうがいい。

必殺技の確認

●ビッグブレス

まずは鼻息から。今のところはとりあえずキャンセルで出している程度という感じ。ガードキャンセルが上方に出るビシャモンやモリガンにはガードキャンセル封じに使えるが、普段はそうそう当たってくれるものでもない。

あとはやや遠目に着地する相手への跳び込みに使うくらい。



ガードキャンセルされそうな技にキャンセルをかける。



相手にもよるがうまくつぶせることがある。

●ビッグタワー

うまく使えば絶大な威力を発揮する。間合いとタイミングはやさしくないが、相手の跳び込みに対処できるし、ダッシュ攻撃を封じることもできる。もちろん使うのは小。

また、出も速く、スキも小さい。ES版は積極的に使ってOK。特に相手との間合いがやや離れたときは飛び道具を撃つモーションに当てやすい。サスカッチの数少ない飛び道具とも言える。

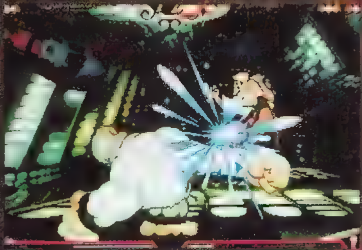
●ビッグブロー

やや使いにくい印象が初めのうちはあったが、次第に長所もわかってきて使いがいがある必殺技になってきた。

まず、中攻撃にキャンセルをかけると連続技に組み込めるので、チェーンを素直に出さず、ある程度けん制してから決め打ちで出して2ヒットを狙う。

また、ボタンを長く押すとタイミングをずらすこともできるので、ガードキャンセルを狙っている相手の裏をかくこともできる。

ほかに、空中ガードできない唯一の必殺技でもあるので、このあたりもうまく使っていきたい。まあ、今後の研究ではもっと伸ばしたい技だ。



ビッグブロウであれば空中ガードされない。

●ビッグタイフーン

主にガードキャンセル技として使用する。

なお、今回は小・中・大で差があり、それぞれ2・3・4ヒットとなっている。

また、小のほうが技の出が早いので、ガードキャンセルでは小がベストとなる。

ほかに、ES版のビッグタイフーンは強力であるが、空中ガードされるのがややイタイ。この技は連続技とここ一番のガードキャンセルで使おう。

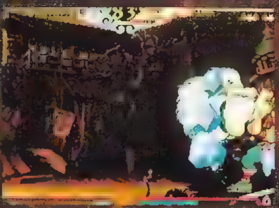
●ビッグブランチ

連続技へ移行するのがウリのコマンド投げだが、今回はダッシュからの攻撃を回復しつつガードされてしまう。

ほかに、画面端に追い込んでの食い、ジャンプ攻撃もガードされてしまうし、その場からでは立ち中パンチも届かない。

じゃあ、コマンド投げはビッグスイングを使ってみてはどうか、という考えもあったが、たとえ食ったあとにガードされてもサスカッチのペースであることには変わりないので、ぜんぜんダメというわけではない。

やはり、食えるときには食っておくべきだろう。



食った後のダッシュ攻撃は確定ではない。



たとえ画面端で食ってジャンプしてもガードされる。



その場からでは立ち中パンチも当たらない。

●ビッグレジスター

サスカッチのダークフォースはビッグレジスター。スーパーアーマーが付くので、ゴリ押しにはもってこいである。

これを使ったからにはとにかく密着、そしてボタン連打である。あとは相手をゴリゴリ押し込む。適当でも構わないぞ。



小か中ダークフォースはスーパーアーマー。



大であればペンギン爆弾オプション。パンチで発動だ。

また、大のパンチとキック押しのビッグレジスターはスーパーアーマーは付かないものの、楽しいペンギンのオプションが付いてくる。

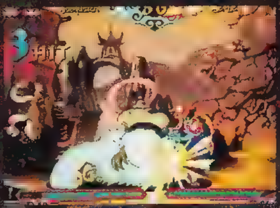
これは、パンチ攻撃で爆発するようになっており、相手に与えるプレッシャーは計り知れない。これも基本的には変わらずゴリゴリいこう。

チェーンコンボ

サスカッチのチェーンコンボは難しくない。特に立つ必要もなく、しゃがんだままでOKである。


基本のチェーンはしゃがみ小キックスタート。


そして中パンチ。長いので余裕で当たる。


ただし、この中足払いはややリーチに不安。省いても可。


最後は大足払い。これは非常に頼りになる。

まずオススメは全部しゃがみで、小キック・中パンチ・中キック・大キックのチェーンコンボ。

ただし、このチェーンコンボだと中足払いのリーチにやや不安があり、ジャンプ攻撃やダッシュ攻撃後に行うとスカってしまう危険性がある。

これは、当たり具合も影響するが、キャラによっても格差があるので、あまりスカるようなキャラであれば、小・中・大で安定する必要もある。

また、チェーンといっても毎回出しきってしまうようではガードキャンセルの的となってしまうので、ときには小足払いを1回刻んでから小・中・大としたり、相手がしれて動きそうなところで中・大や中パンチキャンセル必殺技と移行してもいいだろう。

ほかに、4段入らないのであれば、中パンチ・中キック・大キックとする手もあり、これが意外と減る。



ガードキャンセル防止に小足をあえて連続でつなげない。

まあ、ある程度慣れてくれば、ジャンプやダッシュ攻撃のヒットと間合いを確認して多少なら判断できるようにもなれる。

なお、サスカッチはたとえヒットしていても、チェーンをやめて他の攻撃手段に移ってもいいくらいで攻撃したほうがいい結果も出やすい。

攻撃の起点

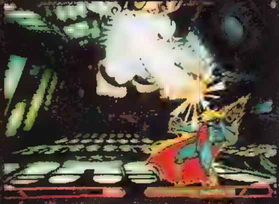
●ジャンプ攻撃

やはり攻撃の起点の一つにジャンプ攻撃が挙げられる。

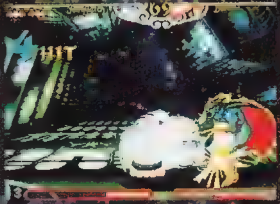
空中でよくもつれ合う相手であれば、昇り中パンチから大キックを使い空中でのチェーンを狙う。

これは、勝手に空中投げになってくれることもしばしばあり、ジャンプの早いサスカッチが有利。

ただ、フェリシア、モリガン、リリスには分が悪く、ガロンとも五分くらい。これらの相手は多少変化させよう。


ジャンプ攻撃であれば、小パンチから…


大キックと連続でつなぐことができる。


て、地上でのチェーンへ移行すれば理想的。

また、サスカッチの跳び込みを地上で対処しようとする相手には、ほかに小パンチ、大キックの空中チェーンを狙ってもいい。

この空中チェーンを連続にするには、間合いとタイミングが難しいが狙っていこう。



勝手に空中投げになることが多い。ラッキー。


あくまでも有利な状態なら昇り中パンチがいい。


相手も跳んできたなら…は多い。


相手の着地際を狙って、ダッシュで攻…

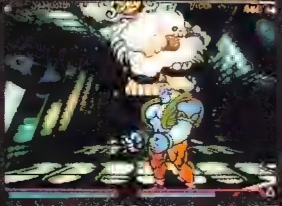
●大キックでのめくり

今回もおしりでの裏回り攻撃はなかなか有効な戦法ではあるが、相手を跳び越えてしまうこともよくあるので慎重に使っていく。

これは、攻撃がワンパターンになってしまうのを防ぐバリエーションの一つとして使用し、ある程度相手を混乱させられればOK。

やはり主力となるのは次に紹介する、ショートダッシュを使ったものになる。


意外と跳び越してしまう。めくりは慎重に狙おう。


めくりにいけそうなので、おしりで攻撃しても…

●ショートダッシュ

で、お待ちかねのショートダッシュを使った攻撃。

この攻撃はあっという間に相手に届くということよりは、そこから地上でのチェーンがつながるところに強さがある。

狙いやすいタイミングはいくつかあり、先ほどの昇り中パンチで相手と空中でもつれ合ったあと、相手の着地を狙っていくといい。

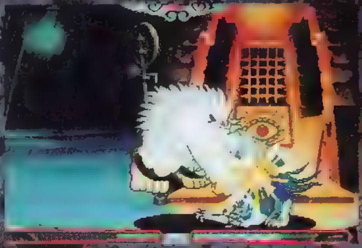
ほかに、地上チェーンを小・中または小・中・中と当てて、ある程度の間合いを保ってからなどが有効。

もちろん、いきなり使っても相手は対処しにくいので、積極的に使ってOK。

特に、ガードに徹する相手には無理に食わずに、ショートダッシュ攻撃を「中段」として使っていきたい。

そのときの技は小か中。基本的にはどちらでもよく、うまく地上でつながればいい。


これくらいの中間距離がやりやすい。



目指せ100点オーバー!

「グルーミーパペットショー講座」

今回のリリスはパペットショー特集だ。高得点への手がかりはここにある!



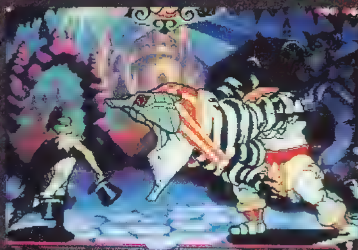
担当：GED
協力：教育実習生のJUN

どうやって当てる?

パペットショーは、連続技や返し技に使えるほど技の出は早くないので、必然的にカウンター狙いで使っていくことになる。うまく当てるためには、相手の連携や間合いを読むことが非常に重要だ。ただ、勝つための対戦に絞って考えると、こういった状況ではルミナスイリュージョンを使ったほうがいいので、遊び心やショーマンシップなくして使うことはできない。

空中ガードされることも多い技だが、空中ダッシュ中はガードができないので、ジェダみたいなタイプには（ガチガチに手堅いタイプでなければ）意外と狙う機会もあるものだ。アナカリス、ジェダ、ビクトルといった背の高い相手が牽制で立ち技を出そうとしているところも狙い目だ。とくにアナカリスのコブラブローなどはけっこう使いどころにクセがある人が多いので、ちょっと冷静に観察してみてはどうだろう。

シルクハットはしゃがみガード可能なのが残念だが、地上でガードされても反撃をくらわないのがせめてもの救い。



相手が手を出しそうなところでシルクハットを「ポイッ」とね。読みなくしては使えない。

第1段階「全6曲のリズムを覚える」

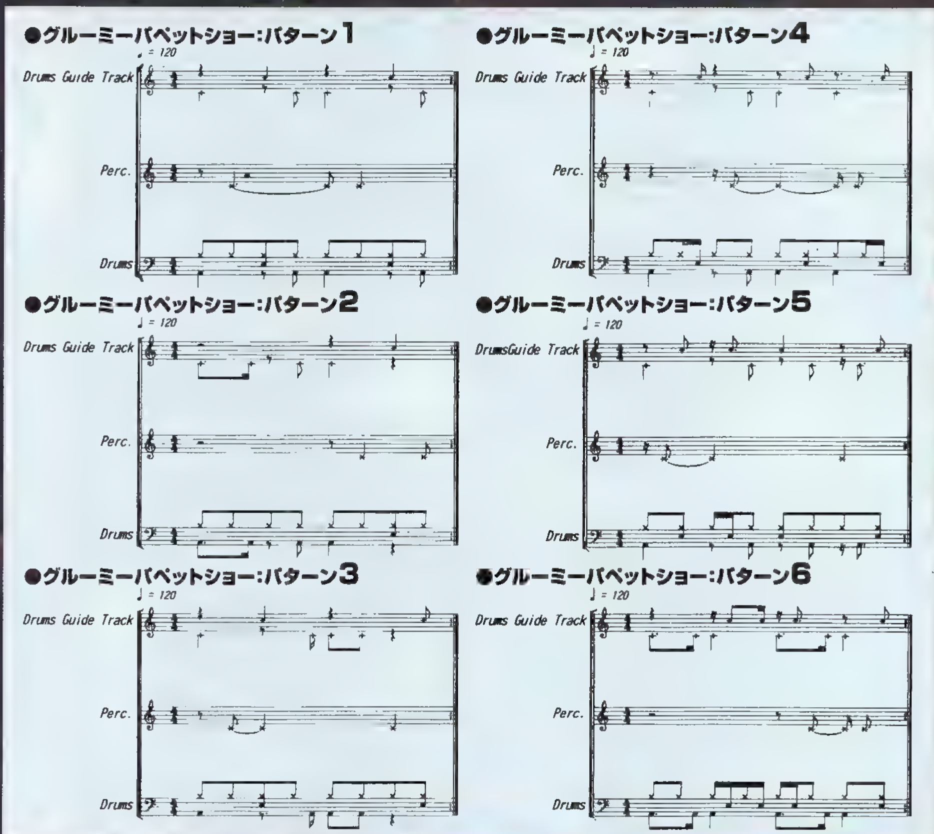
パペットショーの曲は全部で6パターンあり、誰でも100点が狙えるような簡単な曲から、かなり練習を積んでもミスしてしまうような難しいものまで用意されている。これらの曲はとくに法則があるわけではなく、一定の確率で決まり、あとはそのリズムパターンが繰り返されるようになっている。ちなみに、難度の高い「パターン5、6」は、他の曲よりも低い確率になっている（よかった!。ムズいんだよコレ）。

ますは各曲のリズムを覚えないことにはいっこうに上達しないので、楽譜を参考にしてほしい。

最初に見る（覚える）べきところは、「ドラム・ガイドトラック」だけでいい。最初は全6曲のリズムをつかむことから始めよう。楽譜を見てもさっぱり分からない人は、バンドをやっている友人やピアノができるコなんかに聞くといいよ。暇を見つけて机なんかを指でコツコツ叩いたりして地道に練習しておけば、ゲーセンでも焦らずにすむはずだ。

リズムがつかめたら、あとはドラムの音に合わせてタイミング良くボタンを押すだけ。リリスの頭上にパンチやキックボタンの表示が点滅したりしているが、べつに指定のボタンを叩かなければならないということはない。好きなボタンで好きなように踊らせてもいいし、使うボタンを1つに絞って確実にポイントを稼ぐのもいいだろう。これでも十分100点は狙えるぞ。要はミスをなくすことだ。

1つの音に対しての入力受け付け時間は、ジャストのタイミングから±0・1秒以内。パターン5、6のように忙しい曲の場合、だんだん押すタイミングが早くなってしまいがちなので、焦らないようにしよう。気持ち遅めに叩くのがコツかな。





パペットショーでは、シルクハットにステッキ、蝶ネクタイが重要だ。



なんと、ザベルはアフロヘアに一カッチョイー。



フェリシアはアダルトキャットに大変身。色っぽいですなあ。

第2段階「指定のボタンでポイントアップ」

楽譜を見てもらえば分かるとおり、聞き分けるべき音は基本的に2つしかない。「低いド（バスドラムの音）」と「高いド（スネアドラムの音）」だ。「バスドラムとかスネアドラムとか言われても分かんねーよ」と思う読者もいると思うが、まあ高い音と低い音の2種類があると考えてもらってもかまわない。

そして、リリスの頭上に表示されるパンチ&キックボタンマークは、必ずどれか2つのボタンが点滅するようになっていて、これがそれぞれの音に対応している。

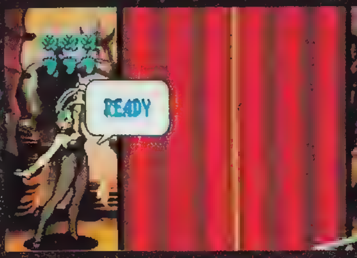
例えばパターン1だと「ズン・チャ・ズ・ズン・チャ」というリズムで、ズン（低）のときは小パンチで、チャ（高）のときは大パンチボタンが黄色く光るようになっている。他の曲も同様に、曲によって使用するボタンが決まっているのだ。

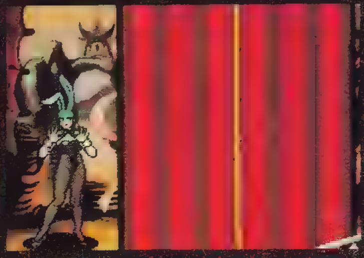
タイミングが合っているだけだと30ポイントで、タイミングだけでなく指定されたボタンを使った場合は50ポイントの加算となる。ミスはマイナス20ポイント。そして、BGM終了時のポイントと「満点設定値」とを照らし合わせて得点が決定されるしくみなのだ。「満点設定値」とは、各曲に設定されたノルマ値みたいなもので、ポイントがこの値に達していれば100点という評価になる。各曲の満点設定値は表1を参考にしてほしい。

第2段階での目標は「指定のボタンで満点を狙う」ことにある。最初は指定のボタンを叩けずにミスることもあるだろうが、第1段階でちゃんとリズムをつかんでいればすぐにマスターできるはずだ。



踊らされているキャラのフキダシが赤かったら成功。青だったら失敗だ。




「READY」のときに音楽が1ループする。この間に指定されたボタンとリズムを判断できるようになろう。練習あるのみ！

第3段階「隠しポイントで100点オーバー！」

さあ、基本がバッチリできて100点を狙えるようになったら、第3段階に挑戦だ。BGMで鳴っているトライアングルのタイミングでボタンを叩くと、隠しポイントが50ポイント入るので、100点以上の点数を出すことが可能となるのだ。これはタイミングさえ合っていればどのボタンでもOK。基本ポイントでミスしていても、この隠しポイントを利用してフォローすることもできるぞ。

トライアングルのタイミングは、楽譜の「Perc」の部分を参照してほしい。ちなみに、ちゃんとドラムとずらしてあるからトライアングルはドラムと同時押しになったりはしないよ。

表1「満点設定値」

曲1	650	曲4	750
曲2	550	曲5	850
曲3	650	曲6	1050

例曲1で600得点とった時

600÷650×100=92Pts.
↑（曲1の満点設定値）



パペットマスターを目指すなら100点で満足しちゃイカン！隠しポイントもゲットせよ！

点数によってダメージが変化

パペットショーは、点数によってダメージが5段階に分かれていて、高得点であるほど威力が高い。各点数によるダメージ値については、表2を参照してほしい。

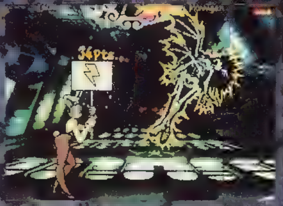
表2からも分かるとおり、点数が上がるにつれ「電気」→「炎」→「氷」という順番で攻撃するわけだが、電気ぶっ飛びダメージ（25〜49点）のときのみ追い打ちができることも覚えておこう。

75点以上なら体力の3割5分くらいで、95点以上なら4割以上の体力を奪うことができる。「ゲージ2つ消費&習得づらい」というデメリットはあるものの、バッチリ決まったときの減りはなかなかなもの。ただのお遊び技に終わらせるにはもったいない。ちゃんと特訓して大ダメージを与えられるようにしておこう。

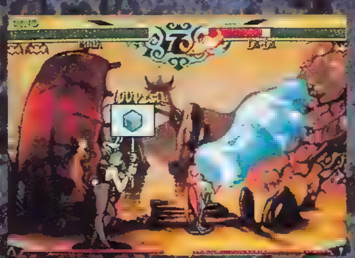
表2「評価&ダメージ効果」

評価 / ダメージ	1打目	2打目	3打目	ダメージ合計
0〜24点「全然ダメね〜」	14（6）ぶっとびダメージ			14（6）
25〜49点「もーチョイ！」	21（7）電気ぶっとびダメージ			21（7）
50〜74点「やる〜！」	5（3）電気やられダメージ	23（8）炎ぶっとびダメージ		28（11）
75〜94点「イケてる！」	6（1）電気やられダメージ	10（2）炎やられダメージ	28（4）氷ぶっとびダメージ	44（7）
95〜「チョーやるじゃん！」	9（1）電気やられダメージ	14（2）炎やられダメージ	31（4）氷ぶっとびダメージ	54（7）

カッコ内の数値は、回復する白いゲージの部分。体力満タンは144



電気ぶっ飛びのときは追い打ちが入るよ。


95点以上と満タンから「1」し。お遊び技だと思ってなめてると結構減って驚きして。

「あの技、どうやって出すの!?」
というあなたに…

インスト未公開技集

グラフィカルマニュアルで「SECRETコマンド」と表記されていた技や、コマンド投げなども正式名称で公開!!

担当：FRS-N.O



コマンド投げ（→↘↓↙←系）

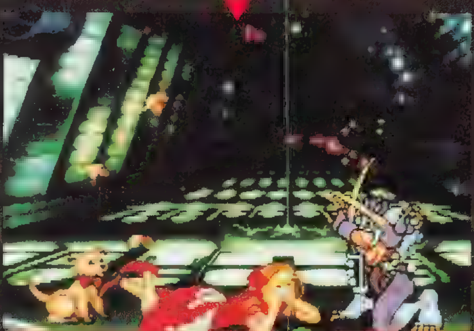
技表で特に中とか大と指定してないものについては、小ボタンでも可。ボタンによる違いのあるキャラ、ないキャラがそれぞれ存在する。前作ヴァンパイアハンターでは、コマンドの最後（←）を入れなくても出すことができた（つまり→↘↓↙でOK）が、セイヴァーではキッチリ←も入れなくてはならないので注意。
コマンド投げは入力に時間がかかるが、投げ抜けされないのが利点。

移動系（↓+KKK3つ同時押し）

バレッタ、ビクトル、ガロンの3キャラが持つ移動技。全員レバーは下要素であればどこでもOK。しゃがみから出していくといいだろう。これ系のもうひとつの特徴は通常技にキャンセルをかけて出すことができるという点である。ジャンプ、ダッシュと使い分けていきたい。



キャンセルのかかる通常技を当て（ガードさせ）…



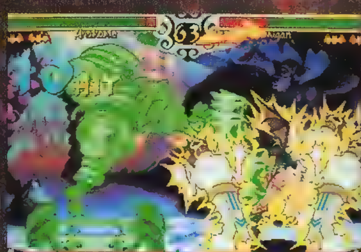
すぐ↓+KKK同時でキャンセルから出せる。

追い打ち系（相手ダウン時↓↓+P）

フェリシア、ビシャモンが装備。ただしビシャモンは通常版が存在せず、↓↓+PPと必ずゲージを使わなくてはならない。

●ゲージ複数消費技
☆デミトリ
ミッドナイトプレジャー
☆オルバス
ダイレクトシザース
☆アナカリス
ファラオサルベージ
美女魔法

それぞれ、スペシャルゲージを2つ以上必要とする特殊な技。
デミトリのミッドナイトプレジャーはボタン順番押し系のコマンドになったが、威力は相変わらずでガード不能な点も同じ。ミッドナイトブリスがあるが、ブリスならば地上で予備動作なしで出せるという点もあるので使い分けは考えたほうがいい。



ファラオマジック、サルベージ、美女魔法の違いは相手のやられグラフィックと攻撃力。しかし、コマンドが全部違うから覚えるのが大変だね。

オルバスのダイレクトシザースは、おなじみの「カニバサミ」でセイヴァーでも健在。技の判定も中段（しゃがみガード不可）。威力は中パンチと同程度。
アナカリスのふたつは基本的にファラオマジックファミリー。出の早さ、判定などはすべてファラオマジックと同じだが、攻撃力に違いがある。ファラオマジックを1とするとサルベージは1.5、美女魔法は2といったところ。さすがにゲージを使えば使うほど攻撃力は上がるのだが…。あとはグラフィックの違いによる好みの差か!?

キュービィ		サスカッチ	
ホーミングダッシュ	空中で→→	バナナ（1ゲージ消費）	←↙↓↘→+スタートボタン
ホバージャンプ	ジャンプ中レバー↑入れっ放し		
		フェリシア	
リリス		トイタッチ（追い打ち専用）	↓↓+P
ミスティックアロー（※）	→↘↓↙←+P	ウォールクラッチ（壁はりつき）	壁際でレバー横入れ
バレッタ		オルバス	
二段ジャンプ	ジャンプ中↑	ダイレクトシザース（3ゲージ消費）	↓↓+PP
テルミーホワイ	↓+KKK同時押し	カブトガニから降りる	ダークフォース中にKKK
デミトリ		サベル、レイレイ	
ミッドナイトプレジャー（2ゲージ消費）	小P、中P、→、中K、中K	空中ダッシュ	空中で→→or←←
ビシャモン		アナカリス	
とが首さらし（追い打ち専用）	↓↓+PP	咎めの穴（リバーサル対空）	ダウン中→↓↘+K
		二段ジャンプ	地上で↑、浮いた後↑
ビクトル		真実の教え（GC専用）	→↓↘+PP
グラビトンナックル	通常P投げ後に↓↑+P	ファラオサルベージ（2ゲージ消費）	大K、中P、↓、中K、大P（空中可）
ミニマムステップ	↓+KKK	ファラオデコレーション（3ゲージ消費）	大K、中P、小K、↓、小P、中K、大P（空中可）
ガロン			（※はコマンド投げ）
クイックムーブ	↓+KKK		

VIDEO GAME MAGZINE・No.197
7.15 July 1997

CONTENTS GAMEST

存じております。すぐにもご用意いたしますので…

今宵は収穫祭。集えよ宴に新作献上！

水無月に煙る紫陽花も大満足

殿様ご機嫌、しっとり濡れる霧雨攻略

NEW GAME 初弾

好評連載

ゲーメストからのお知らせ

じゃ～ん！ついに待望のゲーセンG-Model（ゲーメストモデル）が5月31日にグランドオープンしたぞ!!

中でもお薦めなのは、一定の期間でゲームタイトルを入れ換えて面白いゲームを置いているゲーメスト編集部のお薦め台コーナーだ。

ゲーメストライターはむろん、編集者やデザイナーも何故か営業時間に出没していたりするのだ。とにかく一度は遊びに来てほしい！待ってるぜ!!



今号のむーちゃん（広島県 タカアシくん）

掲載広告ご案内

表紙：「ヴァンパイアセイヴァー」
イラスト by 藤原ひさし
表紙写真：「THE LOST WORLD: JURASSIC PARK」



さぁ、大会だ

といってもこの号が出る頃には大会は終～了～。さてどんなキャラが優勝しているかな？

連続技？ありますよ おもしろいのが
空中くらい判定を利用した追い打ち連続技

SA（スーパーアーツ）の特殊な性質を利用すれば、大ダメージが狙える連続技が完成する。実例だけでなく本質を捉えてほしい。

担当：大会が楽しみなP・鈴木

自分の手で連続技を完成させよう

普通、空中の相手に対して攻撃を当てた後は、相手がふっとんでから着地するまで追撃を狙うことはできない。ただ、一部の通常技・必殺技・SAを相手にヒットさせた後なら、空中にいる相手に対してさらに攻撃することができる。このコーナーは、各キャラの「この技の後になら追撃が可能」という技を紹介するとともに、例となる連続技まで発表しようというものだ。

SAだけは特別扱い

空中追い打ちという内容の中で、特別な扱いをされているのがSA。SAを使った場合は、あらゆる場面でSAが追撃可能技になる。具体的なものはキャラ別のところで確認してほしい。

SAを当てた後（だけに限らないが）、相手が地面にダウンするまでコンボ表示が出なかった場合は、さらなる追撃が可能になるので覚えておこう。逆に言えば、コンボ表示が出てからの追撃は無理だということになる。

これらの決まりを踏まえれば、自分オリジナルの連続技を作ることができるだろう。

アレックス

追撃が可能な技…屈み大P（相打ちによる1ヒット目のみの場合）
- ●例…屈み大P↓エアニー

SAを利用した連続技の例。
- ●屈み大P↓ブーメランレイド（ブーメランは2ヒット）

次の連続技はコーナーの主旨とは異なるが一応紹介。
- ●Fチョップ↓スリーパーホールド↓ブーメランレイド（投げまでは入らない）

アレックスはSAが打撃判定なのはブーメランレイドくらいしかないので、やや乏しい連続技になってしまった。ひょっとしたらS・ヘッドバットが追撃に使えるかも。

ユン&ヤン

追撃が可能な技…立ち中K、虎撲子（画面端）、穿弓腿（大）、K投げ、エリアル2ヒット時
- ●例…立ち中K↓絶招歩法
- ●虎撲子↓立ち大P（遠）
- ●穿弓腿↓屈み中P
- ●K投げ↓転身穿弓腿
- ●エリアル2ヒット↓立ち中K↓エリアル

SAを利用した連続技の例
- ●ジャンプ攻撃↓槍雷連撃
- ●立ち大K↓転身穿弓腿

この他にも、幻影陣を利用すると面白い連続技ができそうだ。幻影陣中の虎撲子が早いので利用できるかも。

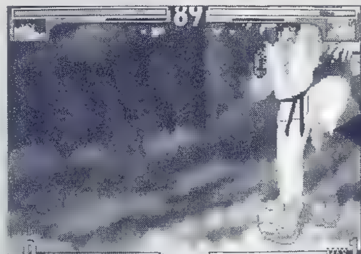
リュウ

追撃が可能な技…J中P（かなり難しいが1ヒット時）
- ●例…J中P↓J大P

SAを利用した連続技の例
- ●ジャンプ攻撃↓真・昇龍拳（カス当たり）↓昇龍拳
- ●ジャンプ攻撃↓真・昇龍拳根元↓前ダッシュ昇龍拳



お、跳びましたね。こちらもジャンプして迎撃だ。そして…



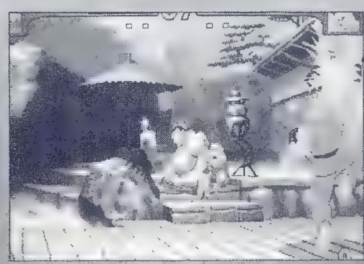
ひきつけての真！しょーりゅー。空中からこのダメージはデカい。

他にも真空波動や電刃波動を使った連続技ができそう。ただ、カス当たりしかしない気がする。

ケン

追撃可能な技…竜巻旋風脚（空中ヒット）、昇龍拳、K投げ
- ●例…竜巻旋風脚↓昇龍拳
- ●昇龍拳先端↓根元昇龍拳
- ●K投げ↓疾風迅雷脚

これにSAを加えた連続技
- ●昇龍拳先端↓屈み大P↓キャンセル昇龍拳↓昇龍拳根元↓Sキャンセル神龍拳



最初の昇龍拳はこの高さで出す。この後は再度昇竜でもいい。

画面端限定ではあるが、バックジャンプしようとした相手に先読みで当てられれば決める機会はある。成功すれば8割近い減りを見せる。ネクロ戦が狙い目か!? J攻撃↓神龍拳もお忘れなく。

いぶき

追撃が可能な技…立ち大K（近）、破心衝
- ●例…屈み大K↓立ち大K↓レバー前入れ大K
- ●屈み大K↓立ち大K↓鎧通し

破心衝からも同様の追撃が入る。なお、
- ●屈み大K↓立ち大K↓立ち大K…

という連続技も成立するが、CPU戦くらいの使用にとどめておこう。詳しい方法にも触れないことにする。

SAを利用した連続技の例
- ●風斬り↓霞朱雀

風斬りをSキャンセルして出す。笑いは取れると思う。
- ●ジャンプ攻撃↓鎧通し

水無月に煙る紫陽花も大満足

殿様ご機嫌、しっとり濡れる霧雨攻略

●ジャンプ攻撃→TC（近立ち小K→立ち中K）→キャンセル破心衝→ジャンプTC（大P→中K）→破心衝

まだまだ応用が効きそうで楽しみな連続技だ。

エレナ

追撃が可能な技…J大K（1ヒット時）、マレットスマッシュ（空中ヒット）、スクラッチホイール（相打ち時のみ）

●例…J大K→J大P

●スクラッチホイール→スピニングビート

ジャンプ攻撃が入るかも。SAを利用した連続技の例。

●ジャンプ攻撃→スクラッチホイール

エレナ、それは単発キャラ。

ネクロ

追撃が可能な技…後斜め下大P、トルネイドフック（空中ヒット）、スネークファング、P投げ、エレクトリックスネーク

●例…小トルネイドフック2段目ヒット→立ち中P

●スネークファング→電磁ブラスト（何もしないほうが減りは大きい）

●P投げ→立ち中P（画面端）

●エレクトリックスネーク→立ち中K



空中にいる相手にトルネイドフックが何回当たるかが楽しみ。

SAを利用した連続技の例

●後斜め下大P→リープ→超電磁ストーム

●小トルネイドフック→中フック→超電磁ストーム

●大トルネイドフック→後斜め下大P→大トルネイドフック→超電磁ストーム

ネクロはやりがいのあるキャラだ。連続技は果てしない。

オロ

追撃が可能な技…立ち中P（近）、鬼ヤンマ（相打ち）、人柱渡り（空中も可）、夜行魂

●例…立ち中P→立ち中P1ヒット→ハイジャンプキャンセルJ大K or 大P

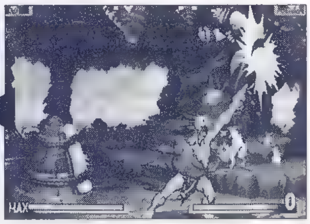
●鬼ヤンマ→J大K

●人柱渡り→立ち中P

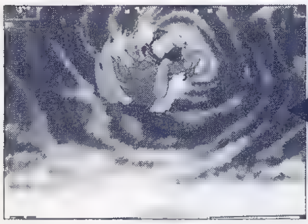
夜行魂を絡めた連続技は奥が深いので、オロの攻略ページを参照しよう。

SAを利用した連続技の例

●立ち中P→1段目キャンセル日輪掌（中）→Sキャンセル鬼神力→ジャンプして空中で掴む



これにSキャンセルをかける。すかさずジャンプして…



Pを押せば投げ完成。

●空中の相手にJ攻撃→リープ×3

天狗石をつけてのもの。天狗石部分がヒットする、笑える技。実用価値もあると思う。

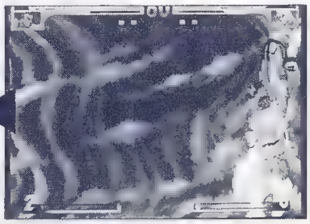
ショーン

追撃が可能な技…K投げ、ドラゴンスマッシュ（根元で相打ち時）、ショウリュウキャノン

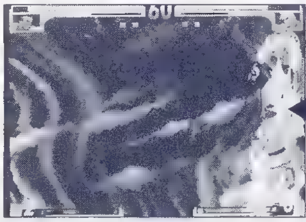
●例…K投げ→ハドウバースト

●ショウリュウキャノン→立ち大K→ショウリュウキャノン

ショウリュウキャノンからの追撃にはコツがある。ショウリュウは連打すると段数が上がる技だが、途中でわざとボタン連打をやめる。すると相手がやや高く浮く。すかさずボタン連打を再入力して相手をさらに高く浮かせよう。



一回連打するのをやめて、



一瞬後に再びボタンを押す。これで相手は高く浮く。

連打〜一回止める〜再び連打、という入力をすれば、ショーンのほうが先に着地するので追撃が可能になる。かなり難しいので練習しよう。画面端限定だが、実用レベルである。

SAを利用した連続技の例

●ドラゴンスマッシュ相打ち→J大K→ハドウバースト

●立ち大K or 屈み大P→キャンセルせずにハドウバースト（相打ち）

●ハドウバースト→ハドウバースト（画面端限定）

起き上がり時に狙いやすい。

ダッドリー

追撃が可能な技…屈み大K、ジェットアッパー（根元以外）、ダッキングアッパー（カス当たり）、ロケットアッパー、ローリングサンダー

●例…屈み大K→ダッキングアッパー

●ジェットアッパー→J大P（画面端）

SAを利用した連続技の例

●屈み大K→ダッキングアッパー×2→J大P→ロケットアッパー→J大P→ロケットアッパー→レバー前中K→キャンセルジェットアッパー（→J攻撃）

まだまだ応用できそうなところが怖い。ちなみに実用レベルの連続技だ。7割くらい減る。屈み大Kがキー技だ。



この高さでロケットアッパーを出せばカス当たりが狙える。

これらの連続技を入れている最中に、相手が気絶してしまうことも考えられる。実はこれ、フィーバータイムの始まりなのだ。

スタン後の恐怖!!

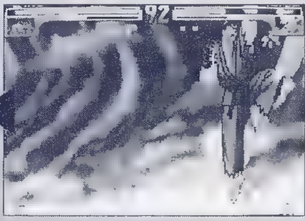
空中で気絶してしまうと、着地までは相手キャラのくらい判定が消えないので、連続技を入れ放題になる。

あまりに危険な香りがするので、一つだけ紹介。あとは、君が発見しよう。

●リュウ（SAは真・昇龍拳）

J大P→近立ち大P→中昇龍拳→Sキャンセル真・昇龍拳→J大K（ここで相手は気絶）J大P×3→J大K→大昇龍拳→（相手が立ったところに連続技）

さらに改善（!?）できる可能性があるかもしれないが、結局一発死が狙えることに変わりはない。だがこれはれっきとした連続技だ。



真昇龍で相手は気絶寸前。追撃したら相手はピヨリました。



わーいわーい。いっぱい入った。

ギルをいたぶろう

ギルのくらい判定は変わっている。追撃可能な技を当てた後にギルが着地する瞬間を狙うことで、なんとギルが地上くらいポーズになっているのだ。ラスボスなので、やりたい放題やってしまおう。

例・ネクロ

●後斜め下大P→ギルの着地寸前に大トルネイドフック→後斜め下大P→大トルネイドフック…

ギャラリーをつけてから見せれば君もヒーローだ。



この高さで追撃すれば、ギルは地上くらいポーズになる。

やはり目で見て確かめたいよね

連続技は、やっぱり目で見ないとわかりにくい。そこでビデオの登場だ。ストⅢでも例外なく、基本、応用、お笑い連続技が入っているので、見る価値がある。対ギル戦や対人戦攻略もあるぞ。

スタンガンヘッドバット アレックス最強伝説!?



マジで最強か、伝説で終わるかはプレイヤーの腕次第。

担当：RED

3番目のスーパーアーツ

スタンガンヘッドバット（以下スタンガン）については以前、本誌4月30日号において"使いにくい"と書いた。しかし、その後のヤリ込みと研究によって、うまく使えば相当強い技であることが分かった。今までハイパーボムや、ブーメランレイドしか使っていなかった人も、是非スタンガンを試してみよう。

スタンガンの特徴

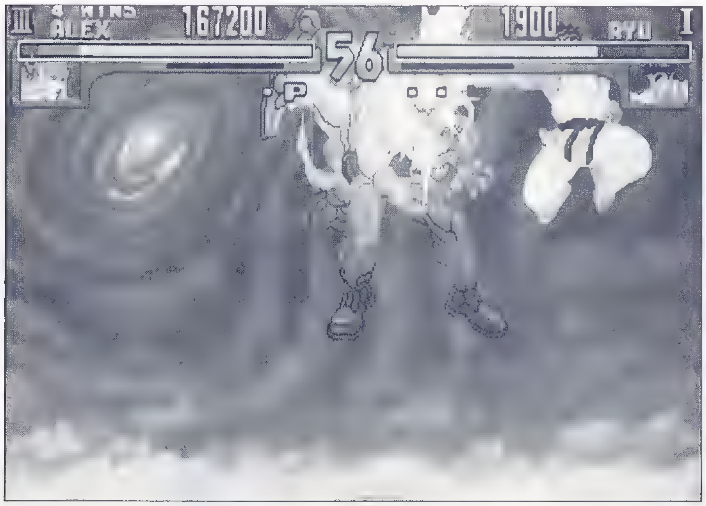
まず、基本的なことだがスタンガンはスーパーアーツのなかでは数少ない、ボタンによって変化する技となっている。状況、狙いによって小、中、大をきちんと使いわけなくてはいけない。

小だとほとんど垂直ジャンプ、大だと画面の端から端まで一気に跳ぶロングジャンプ、中はその中間となっている。

無敵時間については、技の発動～ジャンプの上昇途中までとなっている。ストゼロシリーズのバーディーのブルリベンジャーのように、特に長い無敵時間があるわけではないので注意。

特筆すべきなのは、ジャンプで逃げられにくい点。ハイパーボム等は、レバーを上に入れればけっこう簡単に逃げられるが、スタンガンはそうはいかない。他の投げでは掴むことのできないジャンプモーション中や、低空にいる相手を掴むことができるからだ。

この性質のおかげで相手を掴めているケースはかなり多いのだ。



無敵時間はたいして長くない。

ピヨッたら…

その名の通り、スタンガンは決めれば必ず相手をスタンさせられる技である。スタンさせたあとはダッシュで密着してから大フラッシュチョップ→大パワーボム（バックドロップ）がオススメ。

バックドロップ後の起き攻めは捨てることになるが、大フラッシュチョップ→立ち中K→小フラッシュチョップにすれば、ほぼ同じダメージでSAゲージを余分に稼げる。

対飛び道具

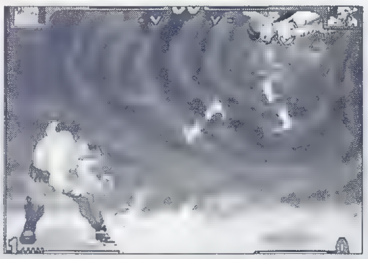
では、ここからはスタンガンの具体的な使い方について見ていこう。

最も初歩的な使い方は、波動拳等の飛び道具にあわせるというもの。読みでレバー入力だけしておき、本当に撃ってきたら、ボタンを押す。

分かっている相手だと、スタンガン装備のアレックスに対してそうそう飛び道具を撃ってこないが、分かってないリュウ、ケンなんかが遠くのほうで「はどーけん」とかやったら逃さないようにしたい。

中間間合いでいきなり撃たれた場合は厳しいが、それでも読みでレバー入力だけしておけば反応できるケースもあるだろう。

また、いぶきの霞朱雀は数発ガードorHITさせられただけなら、大スタンガンで跳びかかり、着地のスキを掴むことができる。



足下に少しくらったぐらいなら…



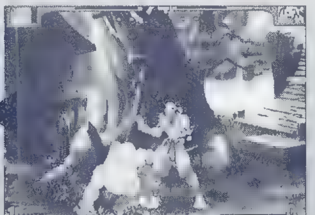
スタンガンで反撃できる！

起き上がりに使う

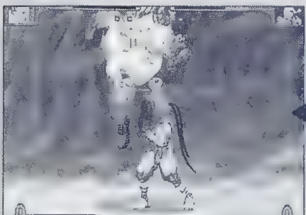
ダウンさせられて、相手が起き攻めに来たときに出すのも効果的。大足払いなんか重ねに来てたら無敵でスリ抜けて、相手の技のスキを掴むことができる。

相手が跳び込んできた場合でも同様。この場合ありがちなのが、ジャンプ攻撃をスカされた相手があせってバックジャンプで逃げようとしたところを掴む、という光景。

ジャンプモーションや低空の相手も掴めるという性質が生きる瞬間だ。



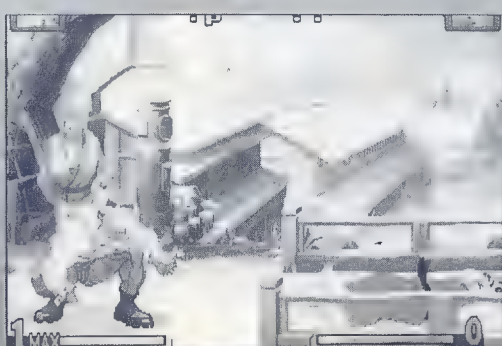
さては雷打を重ねに来たな…、



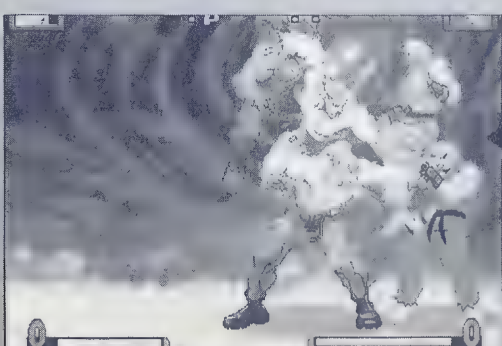
ビンゴ！いただきだ！

起き上がりに重ねる

ダウンさせた相手の起き上



パワーボムでたたきつけてから…



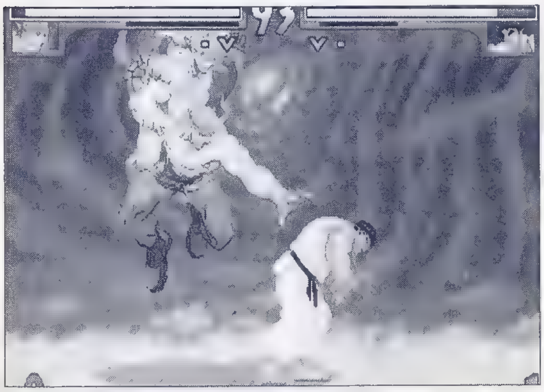
一瞬待ってスタンガンを出す。タイミングをつかもう。

水無月に煙る紫陽花も大満足

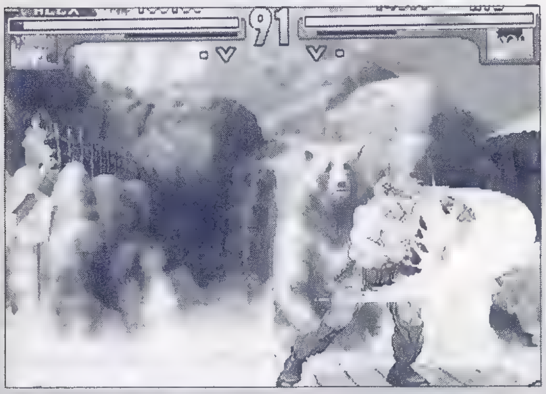
殿様ご機嫌、しっとり濡れる霧雨攻略



中or大FチョップHITから…、



スーパーキャンセルスタンガンが連続になり…、



ダッシュで密着、大Fチョップから…、



大バックドロップでこのダメージ！

がりに直接スタンガンを重ねる。狙いやすいのは、パワーボムの後。クイックスタンディングがとりやすい。もちろん、この場合は大スタンガンを使う。タイミング的にはやや遅めに重ねるようにして、ジャンプで逃げようとしているところを掴むようなかたちになるのがいい。ストⅢではキャラクターが起き上がりきってから7フレーム間は投げられ判定が復活しないので、あまりに相手の起き上がった瞬間ドンピシャに重ねてしまうと逆に掴めないのだ。

究極奥義 チョップスタンガン！

中or大フラッシュチョップHIT時に、Fチョップの戻りをスーパーキャンセルしてスタンガンを出すと連続技になる。このあとの大Fチョップ→大バックドロップまでで防御力標準タイプの相手に対して約70％のダメージを与えられるのだ。この連続技をマスターすれば、ハイパーボム以上に一発逆転性の高い技にすることができる。

ただし、この連続技にも1つ問題点がある。FチョップのHITを確認してからスタンガンの入力をするのが、非常に厳しいのだ（てゆーか、ほとんど無理）。この点をふまえつつ具体的な狙いどころを考えてみよう。

確実な場面

まず、最も気楽にこの連続技を狙えるのは、昇龍拳等の上昇系の必殺技や、スーパーアーツをガードしたとき。おりてくる相手の着地のスキに確実にキメよう。しかし、実は慣れないと、このようなイージーなケースでもFチョップを出すタイミングをミスってしまいがちなので注意。

疾風迅雷脚、破心衝（中or大）は普通にガードした場合でも中Fチョップが返し技になるので狙い目だ。

バクチで狙う

これはもう、自分の読みと勘を信じて、Fチョップを出したときにHITしそうならそのまま決め撃ちでスタンガンまで入力してしまうという狙い方。ちょっと乱暴なやり方だが、Fチョップが空振りならスタンガンは暴発しないし、Fチョップがガードされて、スタンガンが暴発しても反撃はうけない。

中間間合いで、相手の牽制技に大Fチョップを引っかけるのを狙う場合なら、空振りすることは多くてもガードされることは少ないだろうから、全部スタンガン入力してもいいくらいだと思う。

チョップスタンガンを使うのが基本だが、Fチョップの先端を相手の技の先端に引っかけるような狙い方をする場合は中スタンガンにしよう。間合いが離れていると小スタンガンでは掴めない場合があるからだ。

また、スタンガンのスーパーアーツゲージ量が〝FチョップをHITさせればたまるが、ガードさせてもたまらない〟という量のときは、スタンガン暴発のリスクなしで、チョップスタンガンを狙える。FチョップがHITした場合のみゲージがたまり、スタンガンが発動する、というシナリオだ。

チャンスは少ないが、覚えておいて損はないだろう。

ブロッキング・チョップスタンガン！

ブロッキング後に中Fチョップ→スタンガンを狙う作戦。

もちろん、ブロッキングした技がスキの少ない小技だったり、キャンセルをかけられたりすれば失敗する場合もあるし、ブロッキングからチョップスタンガンまでの入力はかなり忙しく、ブロッキングの成否、何の技をブロッキングしたかを確認してからの入力は困難なので、やはり決め撃ちと言えば決め撃ちである。しかし、これらの欠点を差し引いてもブロッキングからのチョップスタンガンは狙っていく価値があるぞ。

ブロッキングからの中Fチョップは別にスタンガンへつながなくても、バックドロップやチョークスリーパー（レバー後立ち大P）へつなぐだけでも十分なダメージなので、チャンスがあったらこれらも狙っていこう。

ブロッキングしたら、間髪入れずに中Fチョップを入力。





そしてチョップスタンガン！

魂の大戦略 "夜行魂" 戦略指南

最後のスーパーアーツ"夜行魂"バリエーション豊かな戦略。そして超絶コンボに大活躍だ!!

担当：MVP

オロの持つスーパーアーツの中で最も面白いものと言える"夜行魂"。このスーパーアーツは闘いの中で常に使っていくことができ、しかも連続技に組み入れていっても非常に優秀な成果を残してくれる頼りがいのあるものとなっている。

では夜行魂を用いた数々の戦略、コンボを見ていくことにしよう。

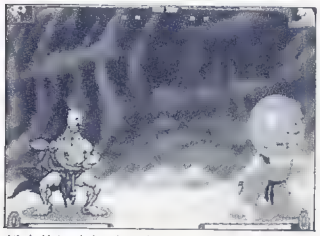
戦略上の性質

まずは夜行魂の性質を見ていきたい。とはいうもののここでは戦略上に必要な性質だ。

まずは軌道から。小だとほぼ真横。中だと45度。大だと70度くらいの角度に飛んでいき、放物線を描きつつ相手にホーミングしていく。ただしホーミングするのは出した瞬間から一定時間のみで、例えば空中の相手に対して小で出しても、空中に向かって横に飛んでいくわけではない。

もう1つ知っておきたいのは有効射程である。小や中ならば1画面ぐらい届くが、大だとそれに満たないのだ。また、相手がバックして画面がスクロールしても小ならばやや遠くまで届くぞ。

次に知っておきたいのは、夜行魂のガード方向だ。これはいろいろ調べたところ、いまいちわかりにくい結果となった。結論は弾そのものが自分の中心線よりも前か後ろかでガード方向が決まるというものとなる。基本的に相手に向かってホーミングしていくのでめくりは狙えないが相手が近くでもしゃがんでいれば大で一応めくりが可能である。


基本的に夜行魂によるめくりはない。

戦略① 隠れて行動せよ

ではいよいよ様々な戦略の紹介だ。

まず1つ目の戦略は、夜行魂に隠れて近づき攻撃するというもの。

夜行魂にオロが重なると、そのグラフィックは夜行魂が優先される。つまり画面で見ると夜行魂の裏にオロがいるように見えるのだ。

起き攻め等に使うと非常に有効で、一度相手を転ばしたらすぐに夜行魂を小で出して1回ダッシュして夜行魂に重なろう。

これで設定は完了。あとは夜行魂に重なって移動して、相手に近づいたら中段か下段で攻めるのだ。普段だとやや見切られやすいリープアタックもこれならオロのグラフィックが見えにくいので見切られにくいのだ。

しかも、中段や下段がたとえブロッキングされても、すぐに夜行魂が重なるので反撃されることはほとんどない。

ヒットしていればそのまま立ち中Ⓚ→仁王力を入れてしまおう。


小の夜行魂に隠れて攻める。リープアタックがばれにくいぞ。

戦略② 対空迎撃をせよ

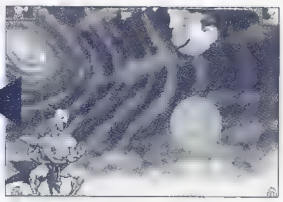
第2の戦略は相手との位置関係が端と端ぐらい離れているときに、これまた小の夜行魂を出していく。

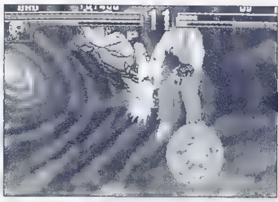
ここで相手はそのまま動かないか、ハイジャンプしてくるかの2つの行動をしてくるだろう。

そこで、まずは相手の様子を見る。もしも相手が跳んできたら、すぐに反応してこちらもハイジャンプ攻撃を出していこう。このときは中Ⓚがいいだろう。

相手が空中ブロッキングに失敗したら、そのまま夜行魂の上に乗っかることになる。うまくいったら立ち大Ⓚ等で追いうちをしておこう。

もしも相手が動かなかったら、夜行魂をブロッキングorガードした瞬間にハイジャンプで攻めよう。こうすればリバーサルのこない起き攻めと同じ状況となる。


夜行魂を相手が跳び越してきたら…、


迎撃すると夜行魂の上に乗せられる。

戦略③ 最大奥義 はさみ込み

夜行魂を使った戦略で最も高度なものが、これから紹介するはさみ込みの戦略だ。

やり方としては夜行魂を出したら、相手をジャンプで跳び越して、オロ↓相手↓夜行魂という位置関係を作るのだ。

これの特長として、夜行魂のガード方向がオロのいる方向に左右されずに夜行魂単体で攻撃と見なしているところである。つまり相手は夜行魂に対してはレバーをオロ側に入力しなくてはガードできないし、オロの攻撃に対しては夜行魂の方向にレバーを入れなければガードできないのである。

ただし、一度攻撃をガードしてガードポーズをとれば、左右どちらの攻撃もガードポーズ中はガードできる。

とはいうものの、最初に攻撃が当たるのが夜行魂かオロかはわからないし、オロ側の攻撃は中段と下段があるわけで、すべてをガードするのは非常に困難なわけである。

さらに付け加えるならば、夜行魂が相手に当たって消えるまでは、オロの攻撃が相手にヒットしてもその反動によるノックバックは夜行魂のヒットにより全くない。つまり多少の攻撃を当てても間合いが離れないわけだ。

いかにこのはさみ込みという戦略が強いかがわかったかな？

こんな強い戦略にも1つだけ問題点がある。それは、オロ↓相手↓夜行魂の位置関係を作るのが難しいのだ。

この戦略を知っている相手には非常に決めにくいのだ。

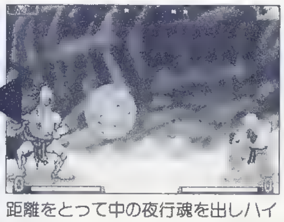
では実際にどのようにして状況を設定するかを見ていこう。

まず起点となるのは相手を転ばすということ。オロだと仁王力、大足払い、Ⓚ投げの後がベストである。

相手を転ばしたらすぐに1回バックダッシュをして距離をとり、そこから夜行魂を中で出していこう。こうすると相手に夜行魂が到達する前に相手の裏に回り込める。

夜行魂を出したらすぐにハイジャンプをして相手の裏に回ろう。このときに中Ⓚを出していってもいい。これならうまくいけばめくり攻撃としてヒットするからだ。

これで相手が起き上がりにビビッて動かなければ状況設定は完了。あとは夜行魂に先に攻撃させてもいいし、オロのほうから攻撃をしかけてもいい。


距離をとって中の夜行魂を出しハイジャンプ!!

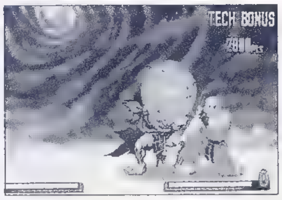

この位置関係ができればもう相手はガード方向がわからない。

戦略④ 対ブロッキング用戦法

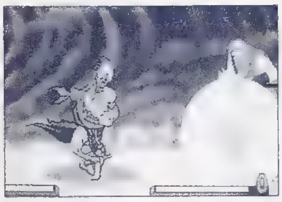
第4の戦略は相手を夜行魂をブロッキングした時のものだ。ただしある程度画面端に近くないとダメである。

小の夜行魂をブロッキングされたとき、すぐにブロッキング中の相手をⓀ投げで投げてしまおう。こうすると、投げの落下中に夜行魂がヒットして、その後大Ⓚ等の追いうちにいける。

ブロッキング中は、投げを回避するのが非常に難しい。それは夜行魂が多段ヒットだから打撃を出そうとしてもそこに夜行魂がヒットしてしまうし、投げ返しを狙ったとしても、投げの無敵が切れたところに夜行魂がヒットする可能性が若干あるからだ。というわけでこちらのⓀ投げはほぼ返されることはない。ブロッキングしていたら狙ってみるといいだろう。



夜行魂をブロッキングしていたら、


Ⓚ投げを使うとお手玉できる可能性あり。

戦略⑤ 応用してスタンを狙え

今まではすべて夜行魂が1つのときのことを話してきたが、2つ以上溜まっているのならば、さらにそこからコンボを狙える。

例えば端に近いのならば、夜行魂ヒット後の追いうちの技を立ち中Ⓟで浮かしたり、すでに浮いているのなら屈大Ⓟ→夜行魂にするのだ（後述するコンボ参照）。

また、かなり狙う機会の多い戦略①で言うならば、あらかじめ大→小と2つ夜行魂を出しておいて、ジャンプを封じつつ近づいていく。ここから攻めれば、夜行魂2つ分がヒットしている間に打撃技を入れられる。

例えばリープアタック→立ちⓀ→リープアタック→立ち中Ⓚ→仁王力等もできるわけだ。うまくいけば一気に相手をスタンさせられるのである。

「戦略のまとめ」

以上5つの戦略において言えるのは、「なるべく相手を端に追いつめてから夜行魂を使っていこう」

というもの。

もしも3つ溜まっているのなら、中で出してまず端に追い込むために1つ捨て石にする、ぐらいの考えを持つようにしたい。2つ使えばスタンさせられる可能性が高いので、1つは無駄となってもいい。大局的に試合を見て、常にペースを握れるようにするのが夜行魂を使う上で重要なことである。

夜行魂の連続技コーナー

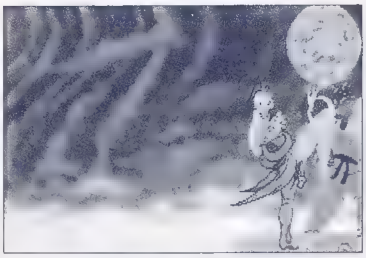
まず最初は実戦ではほぼ決まらないものから見ていこう。

●夜行魂（大）→ジャンプ大Ⓚ→立ち中Ⓚ→夜行魂ヒット→リープアタック→立ち中Ⓚ→仁王力

これは画面端で相手キャラからジャンプ1回分離れた位置から始まる。

夜行魂を大で出すことで、相手への到達時間を遅くして、普段つながらない部分のつなぎとして活躍してもらうのだ。

一応これは難易度が低く、決まれば相手はスタンするるぞ。


J大Ⓚ→立ち中Ⓚの後から夜行魂が襲う!!はい、リープね。

空中コンボにおける夜行魂の注意点

連続技で夜行魂を使用していくとき、たいていは浮かし技である立ち中Ⓟにキャンセルをかけたり、立ち中Ⓟ→屈大Ⓟから出していくのが多い。

さて、ここで夜行魂を出していって相手に当たった後、普通にほっておくと、夜行魂のヒット数は4回なのに2回当たった後、相手はくらい判定がなくなって落ちてしまう。

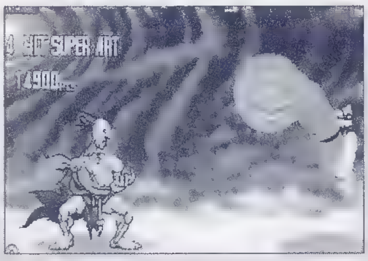
これは立ち中Ⓟという技の後にはある一定の数しか技を当てられないようになっているためだ。

そこで、すごいコンボを作る場合は、なんとかして夜行魂ヒット後にくらい判定を消えないようにしなければならない。そのためにはどうしたらいいのか?

「J攻撃を当てる」

のである。

夜行魂が1ヒットしたら次は夜行魂ではなくてJ攻撃を当てる。こうすると残り3回分きちんと夜行魂が当たるのだ。そしてその後に技を当てることもできるようになる。J攻撃が鍵を握っているのだ。


とまどうオロ。なんで夜行魂が全部ヒットしないの?

ゲージ1 画面中央&画面端コンボ

まずはゲージ1つ使ったものから。

画面中央ならば、

●立ち中Ⓟ→夜行魂（中）→J大Ⓚ→夜行魂残りヒット→立ち大Ⓚ

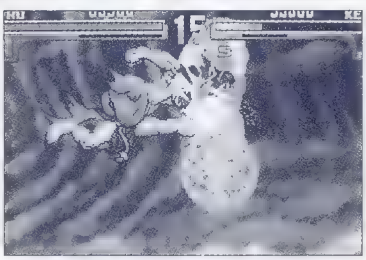
先ほど言ったとおり、J攻撃は夜行魂が2ヒットする前に当てるようにする。このためには夜行魂を出したらレバーを斜め上に入れっ放しでジャンプするとよい。そして、ジャンプの頂点付近でJ大Ⓚを当てるようにするといいだろう。

また、いぶきとユンヤンに対しては夜行魂は小で出し、J大Ⓚはやや遅目で夜行魂2ヒット目とJ大Ⓚで相手をはさみ込む感じで出していくようにしよう。

画面端のものを見ると、

●立ち中Ⓟ→屈大Ⓟ→夜行魂（大）→J大Ⓚ→夜行魂残りヒット→立ち大Ⓚ

J大Ⓚは昇りですぐに出していくようにするといい。このコンボのすごいところはJ大Ⓚから入っていけばなんとスタンコンボであるということ。


夜行魂が2ヒットする前にジャンプ攻撃を当ててよう。

ゲージ4 即死コンボ

では最大の奥義を見ていくことにしよう。これはなんとゲージを4つ使ったもので、即死させることができる。

ゲージを3つ使う間にもう1つゲージが溜まってしまうのだ!!

●J大Ⓚ→立ち中Ⓟ→屈大Ⓟ→夜行魂（大）→J大Ⓚ→残りヒット→立ち大Ⓚ

でまず相手をスタンさせる。そして、

●J大Ⓚ→立ち中Ⓟ→屈大Ⓟ→夜行魂（大）→J大Ⓚ→残りヒット→屈大Ⓟ→夜行魂（大）→J大Ⓚ→残りヒット→屈大Ⓟ→夜行魂（大）→J大Ⓚ→残りヒット

で即死完成だ。つまり屈大Ⓟ→夜行魂を3セット入れるわけである。

条件は画面端近くからスタートするのと、最初にゲージが2つと半分以上溜まっていることである。これだけ溜まっていればあとは連続技中に溜まりきるのだ。

あとアレックスとダッドリー、オロは最初の時点でスタンしないので除外。



ゲージ2つ半あれば、体力満タンからKOまでいけます。

やっとひと通りの攻めが終了 ダッドリー



ここにきて、全体的なブロッキング技術の向上による「ダッドリー最強伝説」が危ぶまれている。気合を入れろ、ダッドリー使い!

担当：私の大会予想はオロロ　P・鈴木

いよいよ大詰め 密着戦 最終章

今回でダッドリーの動きがひと通り終了する。珍しく、出せる技が豊富なキャラだっただけに、使いこなすのに一苦労したと思う。だが、今回までの動きをマスターできたのなら、君はそう簡単に負けはしないはずだ。あとは豆知識を充実させていこう。

最後の動きはコレ ランクC

(No.194からの引き続き)

(4)レバー前入れ大Ⓚから

レバー前入れ大Ⓚ（以後→大Ⓚと表記）は、少し出るのが遅いものの中段攻撃で、ガードされたときのスキも小さい。TCの中Ⓚにつなげることも可能なので、ダメージも大きいといっていいだろう。

ただ、ストⅢにはリープアタックという存在がある。ダッドリーのリープは使い勝手がよい。よって、まずは→大Ⓚとリープとの使い分け方を考えていこう。

リープはリーチが長く、空中判定であるために、運悪く相手の技とかちあってしまっても大ダメージをくらう心配がない。比較的安全に中段を仕掛けられるわけだ。

しかし、相手と密着に近い間合いからリープを出してしまうと、ヒット、ガードに関係なく反撃されてしまう。つまりリープは一定以上の間合いから使うのが効果的なのだ。だが、離れた間合いからリープを出しても、相手は反応して立ってしまうことが多い。



ほぼ密着の間合いといえよう。

万能と思われがちなリープにも弱点は存在した。そこで→大Ⓚの出番だ。リープが使いにくい場面で→大Ⓚを使うことにより、中段攻撃を強化させるのが目的になる。

●リープを出すと反撃されてしまうくらい近い間合い

●リープを出しても反応して立たれてしまうくらい遠い間合い



ギリギリ→大Ⓚが届くくらいの間合いだ。

このような状況に限定して→大Ⓚを使っていこう。例としては、跳び込みの後、屈み小Ⓚの後などが挙げられる。くれぐれも→大Ⓚの使いすぎでSAを全弾当てられてしまうことのないようにしたい。

→大Ⓚからの動き

→大Ⓚからの連携を知ろう。

◎屈み小Ⓚ（屈み大Ⓚ）

◎レバー↓ブロッキング

○立ち中KからのTC

◎再度→大Ⓚ

○TC（中Ⓚ）につなげる

（マークはおすすめ度）

基本的な流れとしては、屈み小Ⓚと→大Ⓚ(リープも可)を使っての下段・中段の選択攻撃で相手のガードをゆさぶっていくものになる。これは中段攻撃をくらってとりあえずガードを固めてくる相手を想定してのものだ。よって少し強引な→大Ⓚ・屈み大Ⓚを狙っていくことができる。

こうやって無理なラッシュを狙っていれば、そのうち相手は技を出して割り込んで(ラッシュを止めて)こようとするはずだ。このポイントを事前に察知することができれば、ブロッキングで反撃を狙いにいくことができる。結局、ダッドリーが狙っているのは「相手が耐えられなくなって出した技にブロッキング」と、「屈大Ⓚからの連続技」なのだ。調子に乗って中段を連発しても勝率は上がらない。相手の技を誘うように中段を出そう。



中段をくらうと、とりあえずガードする人が多いのでリープだ。

相手の反撃を読んでブロッキングをすることに成功したら、今まで通りに中ⓀからのTCを狙っていく。ただ、→大Ⓚを出した後の間合いはやや離れているので、大ダメージを与えられる例の連続技は使えない。適当なところからダッキング投げに攻めを切り換えていくことをすすめる。



この間合いはジェットアッパーが届くか否かの見切りが難しい。

これらの攻めを相手に応じて使い分ける

相手と密着してからの主な動きは、主に4つである。

・TC（中Ⓚ↓大Ⓚ）

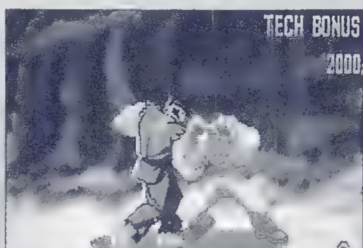
・屈み小Ⓚ

・→大Ⓚ

・投げ

これにブロッキングという選択を絡めて攻めていくわけだ。しかし、ただ単純にこれら5つの選択をランダムに振り分けていくだけで、試合に勝つことができるのだろうか。

本気で勝率を上げたいのならば、相手プレイヤーのクセや、相手キャラの持ち味・本質を見抜いていかなくてはならない。「相手を見た動き」ができるかどうかで強さも変わってくるものだ。



どんな技を狙ってくるのかを知れば、対処のしようもある。

ここでは、密着戦に限定して、相手を見た動き方の例を考えていこう。

基本的な相手の動きは3タイプ。ガード・割り込み（出の早い技を出す）・ブロッキング、このどれかを軸に闘っているはずだ。まずはこの区分の方法を知りたいところ。

とりあえず私の「軸を見抜く方法」を1つ例に出しておこう。参考にしてくれ。

・(屈み小Ⓚ↓中Ⓚ)のTCの後にリープを出してみる



技を見ていれば、十分ガードできる間合いである。

ガード…ガード重視

ヒット…ブロッキング重視

技を出す…割り込み重視

単純だが、なかなか役に立つ連携だ。この連携の結果から（ほかの要素から見抜いても構わないが）、その後の重視する技を決めていくといい。

●ガード重視

メイン…→大Ⓚ、屈み小Ⓚ

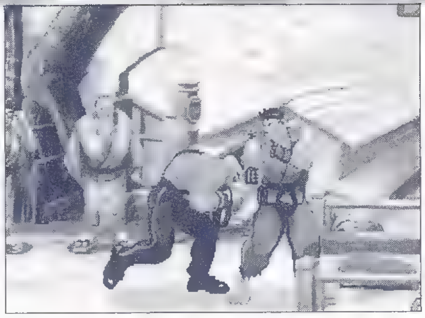
サブ……投げ

ガード重視の相手は、下段

水無月に煙る紫陽花も大満足

殿様ご機嫌、しっとり濡れる霧雨攻略

に用心していることが多い。よって中段攻撃をメインに考えていくべきだろう。リープを多めに使って、相手を立たせる技術を身につければ勝率は上がる。



ダッキング投げが成功しやすいタイプでもある。

投げ狙いがメインにならない理由は、ガード重視の相手が最も気を付けているのが投げだからだ。実は投げにいくのは難しいのである。中には投げよりも中段に気を付けている相手もいるが、そのような相手に投げを狙うべきだろう（この判断も難しいが）。

●ブロッキング重視
メイン…投げ



理論が整っている人ならば、投げという選択がとれる。

サブ……→大Ⓚ、屈大Ⓚ

おそらく、今最も重視されているのがブロッキングだろう。ブロッキングに対して一番有効なのは投げだ。これは間違いない。相手がブロッキング重視戦法をやめるまで投げ続けよう。

とりあえず出してはいけない技は、TCの中Ⓚ。まずブロッキングされてしまうだろう。相手を間違えて中Ⓚを出すと、痛い目にあうぞ。

相手が必ずブロッキングを狙ってくるようなら、屈み大Ⓚからの連続技を考えてもいいだろう。ただ、密着から屈大Ⓚを出すのは勇気がいる。

●割り込み重視
メイン…ブロッキング
サブ……TC中Ⓚ、屈小Ⓚ

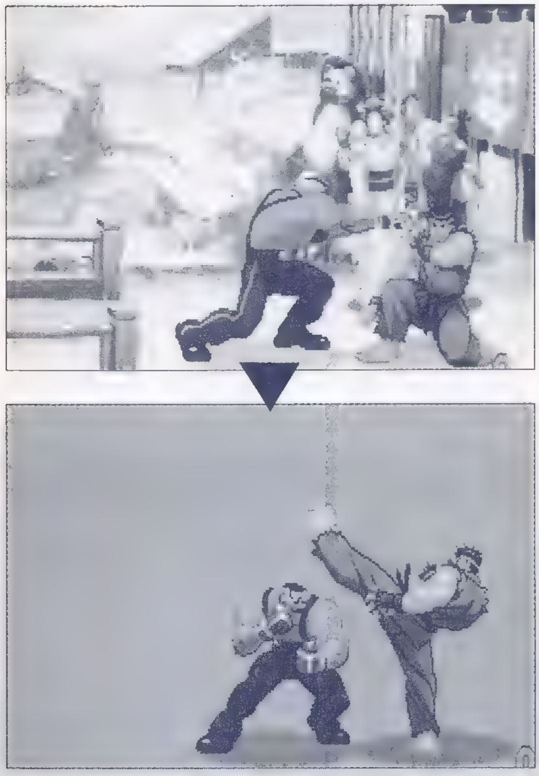
ちょくちょく技を出してくる相手に対しては、タイミングを合わせたブロッキングが非常に有効だ。相手が早く技を出そうとすればするほど、タイミングが取りやすいはず。

ブロッキングが苦手な人は、立ち中Ⓚや屈小Ⓚを多く使って、少しずつ相手の体力を奪っていこう（そしてブロッキングの練習もしよう）。

これは経験上の話だが、中級者以上が相手の場合、1回ブロッキングに成功すると、次からは割り込み重視の思考ではなくなるようである。つまり、ダッドリーが1回ブロッキングからの連続技に成功した後は、ガード重視に相手が切り換えるということだ。これにつけ込んで、ダッドリーの次の選択を投げにすれば、かなりスムーズな攻めができると思う。

ブロッキングが上手な相手が増えはじめ、屈み中Ⓟが使いにくくなるなど、ダッドリーの地位がやや危ぶまれているこのごろだが、相手を見ながら動けば十分闘っていけるはずだ。健闘を祈る。

レバーを入れずに準備して、相手が出す技のタイミングに、



合わせて真下にしゃがめば、ハイブロッキングの完成。

今回の小ネタは生きがいいよ

補足する内容や豆知識が増えてきたので、ここでいっぺんに公開してしまおう。

中Ⓚ大Ⓚからの連続技

TC（中Ⓚ→大Ⓚ）からの連続技の話。私はしゃがみ小Ⓚにつなげることをすすめたが、難しくてできない人がいるかもしれない。参考のためにほかの連続技も教えておこう。

・TC（中Ⓚ→大Ⓚ）→大ジェットアッパー→SA
・TC（中Ⓚ→大Ⓚ）→SA

特に後者のは簡単なので、すぐマスターできるだろう。ちなみに、立ち中Ⓟ（ニュートラル）もギリギリのタイミングで連続技になる。

P&Cを連続技に

唯一パンチ・アンド・クロスが有効そうな使い道がある。キャンセルできることを利用して連続技を狙うものだ。

・屈み中Ⓟ→キャンセル大P&C
・TC（中Ⓚ→大Ⓚ）→TC（屈み小Ⓚ→中Ⓚ）→キャンセル大P&C

どちらの連続技も実用的ではあるが、反撃をくらう可能性が高いところがタマにキズ。ちなみにP&Cを大以外で出しても連続技になるが、笑いがとれる程度のもので意味はない。

ローリングサンダートラップ

ローリングサンダーは、1回相手方向にダッキングで踏み込んでから腕を振りまわす技だが、ダッキングをしている最中にレバー→＋Ⓟ3つを押しっぱなしにしておくことで、「ダッキングで相手にぶつかるまで前進し続ける」ことができる。知らない相手に使えば驚かれることだろう（驚かれるだけで当たらないとは思うが）。

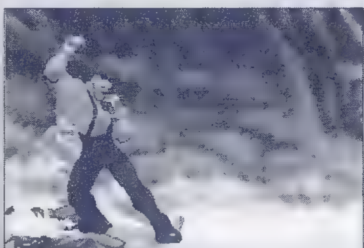
この変則ローリングサンダーの使い道は、最後の削り狙いぐらいしかないと思われたが、1つだけ奇襲戦法が見つかった。

・大ジェットアッパー→ローリングサンダー→1回余計にダッキング前進→ボタンを連打せずに技を終える

ジェットアッパーがヒットし、相手がダウン回避をしなかった場合にこの操作をすると、相手の目の前でローリングサンダーが空振りする。だが、相手が起き上がったときにはもう硬直は解けている。つまりは、相手の反撃技を誘っているわけだ。ブロッキングでおいしくいただこう。



大ジェットアッパーからSCでローリングを出し、2回前進。



ボタンを連打しないで、アッパーカットまで出す。すかさず、

コークスクリューについて

コークスクリューは、押すボタンによって進む距離が異なる。密着時に相手にヒットするか分からない状況で技を出すときは小で出そう。相手との間合いが離れ、若干反撃が当たりにくくなるからだ。それ以外の場合は大で出せばいい。ちなみにダメージ差はない。

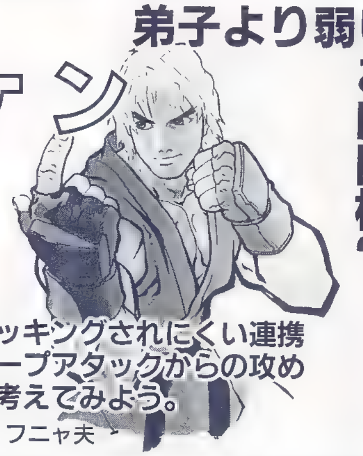
一発ネタでほくそ笑む

TC（小Ⓚ・中Ⓚ・中Ⓟ→大Ⓟ）をしゃがみガードしている相手に対して、もし中Ⓟの部分が相手に当たらなかった場合は、一瞬遅らせて（レバーを入れつつ）大Ⓟを押せば、見事投げが決まる。1回ぐらいなら試す価値アリ。2回も3回も成功はしないぞ。



レバーを↓に入れれば、ブロッキングトラップの完成。イカす。

ケン 弟子より弱いお師匠様？



ブロッキングされにくい連携とリープアタックからの攻め方を考えてみよう。

担当：フニャ夫

今回は、相手にブロッキングされにくい連携などを中心に解説していこう。

ブロッキングされないために

●多段技を使う

例をあげてみるとまず、自分が相手に転ばされた場合に起き上がりに出す技は、普通は昇龍拳を出して相手の跳び込みを潰しにいこうとする。

しかしストⅢにはブロッキングがあるので、起き上がりに出した昇龍拳をブロッキングされると反撃が確定してしまう。この状況を避けるために起き上がりに出す技は、大昇龍拳を出していこう。大昇龍拳は相手にヒットorガードされても3ヒットするので、相手がブロッキングしてすぐに反撃しようとすると、大昇龍拳の2発目をくらってしまうのである。

これをさらに発展させて、スーパーキャンセルを使ったものがある。

まず起き上がりに大昇龍拳を出すところまでは同じだが、相手が大昇龍拳の1発目をブロッキングしたところでスーパーキャンセルをしてみよう。相手が大昇龍拳の2発目を続けてブロッキングしようとした場合、スーパーキャンセルをすれば画面が一時的に強制ストップする。すると相手のブロッキングするタイミングがずれるので、うまくいけばこちらのスーパーアーツを相手にヒットさせることが可能になる。

また、多段技といえば竜巻旋風脚も挙げられるが、この場合は大竜巻を出していこう。相手がブロッキングミスをすれば、一気に相手のスタン値を溜められるぞ。

さきほどのスーパーキャンセルと同じように、竜巻の上昇中には攻撃判定がありスーパーキャンセルが可能である。ので、スーパーキャンセルをするのも一つの有効な戦略といえるだろう。

接近戦で主に使っていく多段技は、稲妻かかと割りをメインに使っていこう。ときにしゃがんでガードしている奴に有効だ。



起き上がり昇龍拳をブロッキングされても、



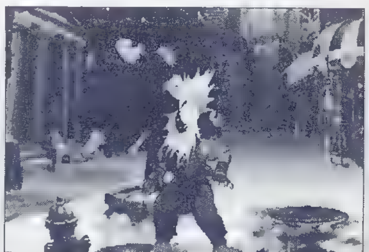
スーパーキャンセルをすれば反撃も可能だ。

リープアタックからの攻め

次はリープアタックからの攻め方を考えてみよう。まずケンのリープアタックは、技の出が早いものの、リープが相手にヒットしてもその後連続で技をつなげることができない。また、相手にリープアタックがヒットしても投げ技で反撃される可能性が高い。

リープアタックを相手にヒットさせた場合、次に狙っていく技は主に昇龍拳か竜巻旋風脚などの技の出が早いものを使っていくといい。ただし、竜巻旋風脚は、昇龍拳よりも技の出が若干遅いので自分の体力に余裕があるときのみ狙っていこう。

また別の方法として、相手にリープアタックをヒットorガードさせてから一度しゃがみ、小キック連打で相手との間合いを広げて一度その場を仕切り直すのもいい。またリープアタックを相手にヒットorガードさせてから、しゃがみ小キックを1、2発相手にガードさせてから再びリープアタックや稲妻かかと割りなどの中段技を出していくと効果的だ。



リープアタックから、



昇龍拳や、



竜巻旋風脚を狙っていこう。

竜巻旋風脚からの攻め

竜巻旋風脚からの攻め方には2通りあり、まず1つめは小竜巻で相手に接近してからのものがある。小竜巻で相手に近づいて、相手がすぐに反撃してくるタイプならば、ブロッキングしてから反撃していくやり方だ。

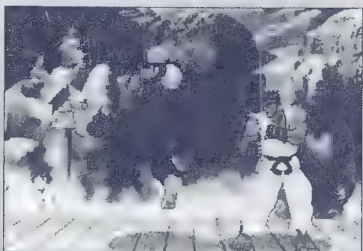
相手がそのまま技を出さずにガードしているタイプや、小竜巻のあとの技をブロッキングしようと狙っているタイプには投げが有効だ。この場合に使用する投げは膝蹴りを使っていくのがいい。理由は、相手のスタン値を溜めることができるからだ。

そして2つめは竜巻旋風脚を相手にヒットさせた場合からの攻め方をみていこう。

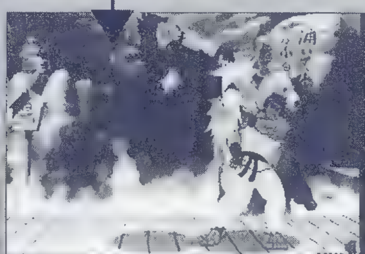
この場合は、相手に竜巻旋風脚が相手にヒットしているので、相手のスタン値がある程度溜まっている状態になる。着地と同時に相手に接近して膝蹴りを狙おう。

うまくこの投げ技が決まれば、相手のスタン値の5割から6割近く溜めることができるので、相手はガードしがちになり攻めにくくなる。そこを一気に攻めたてよう。

また相手がこちらの竜巻旋風脚を全段くらい終わった後に、すぐ反撃してくるタイプならば、着地と同時にバックジャンプ中キックを出しておくと、相手はこの中キックをくらいやすい。



竜巻旋風脚から、



膝蹴りを狙ったり、



反撃してくる奴にはバックジャンプ中キックをくらわせろ。

水無月に煙る紫陽花も大満足

殿様ご機嫌、しっとり濡れる霧雨攻略

これぞ疾風のワザ！ いぶき



小ネタとはいえ無視はできない新テクニックだ。

担当：KAL

旋の謎？謎の旋？

この時期にきて、いぶきに妙な連続技が発見された。それは、見た目にも格好よく、使いこなせるようになれば戦力アップ間違いなしの、なかなかに強力な新殺法だ。

ただし、これには必殺技の旋を使用するうえ、操作上の難度がかなり高いため、それなりのリスクを負うことになる。

とりあえず、まずはそのやり方から説明してしまおう。

先にもいったとおり、この連続技には旋を使う。しかも中の旋でなければいけない。なぜなのかはいまのところ不明だが、もともと旋は（使うとしたら）中のものしか使用しないのでこれは別に問題ないだろう。

手順は、中旋を3発目まで出して、これを「立ち小Pでキャンセルする」。これもなぜ立ち小Pでなければいけないのか不明のままだが、とにかくこの操作で中旋キャンセル立ち小Pが連続技になるのだ。

立ち小Pを出すタイミングは、旋の追加入力の直後。中の旋ということは追加入力もそのまま中キックボタンなので、「中キック→小パンチ」を速攻で連続入力することになる。成功すれば、文字通り旋の3発目キャンセル→立ち小Pが画面に表示されることになるわけだ。



中旋の3発目。この時点ですでに小Pは押されている。



すると旋の3発目がヒットした瞬間にこれがキャンセルされて…、



なんと小Pが出る。立ち小Pなら近でも遠でもいい。

旋キャンセル立ち小Pを使った連続技

それではこのテクニックを使った連続技を紹介しよう。

といっても、旋の次にでるのが立ち小Pであるということは、だいたいもうなにを入れればいいのか分かっているとおもう。

まずはお約束のターゲットコンボ。

「立ち小P→立ち中P→大足払い→立ち大K」だ。お約束とはいえ、これで十分格好いいし効果も高い。ジャンプ中キックから連続技にすれば、リュウ・いぶきタイプならスタン寸前。ジャンプ大P→ジャンプ中Kの空中ターゲットコンボから入ればスタン確定だ。

もちろんハイジャンプキャンセルからラッシュにいくかいかないかの選択も忘れないようにしよう。

次は必殺技関連。

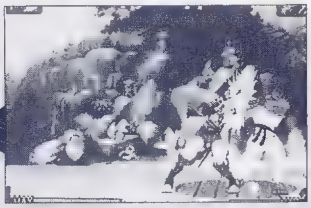
いぶきの場合、通常技を必殺技でキャンセルして得をすることがあまりないので、無理して狙う必要はない。しかも立ち小Pのあとキャンセルできるポイントは、近立ち中P（2段技）の1段目のみなので、キャンセル自体が難しいうえに威力的にも乏しくなる。

ちなみに旋は、近立ち中Kからならキャンセルで連続技になるが、中P（近・遠両方）からは連続技にならない（なったらマズイ）が、連携としては考えられるので、これについては後述しよう。

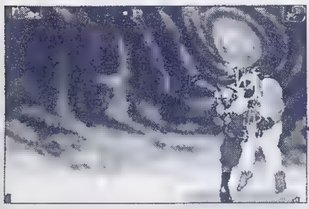
最後はスーパーアーツ関連。

「ジャンプ大P→ジャンプ中K→近立ち中K→（キャンセル）中旋→追加入力の3発目→近立ち小P→近立ち中P→（1段目キャンセル）破心衝」。リュウ・いぶきタイプなら、これで追い打ちしなくてもスタン。普通にレバー前入れ大Kの梵鐘蹴りで追い打ちすれば、1ランク上のダッドリー・オロタイプですら気絶させることができる。威力も、満タンから60%の体力を奪うというすぐれもの。ゲージがもう1つあったら…。

スーパーアーツを鎧通しにすれば、スタンさせることはできなくなるが、威力は上がる。満タンから70%ちかくの体力を奪えるぞ。



必殺技につなぐ場合、中Pボタンを連打しながらだとやりやすい。



満タンからやってこの減り&スタン。しかも格好いい。

連携に組み込んでみる

このテクニックを普段の戦法のなかに組み込むとした場合、現実的には…、

●近距離
近立ち小K→近立ち中KのTCから。

●中距離
先端部分を使用。

というふうになるだろうか。

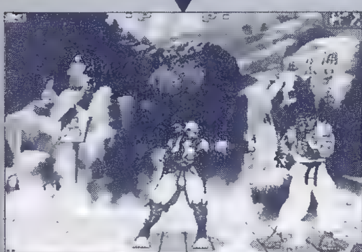
近距離時には威力を捨てて、ラッシュとして使っていくとなかなか有効だ。旋のあとは立ち小Pからすぐに、再びキャンセル旋、もしくは小飛燕かTCか、小Pでとめて投げか、といった具合だ。

中距離では旋を出すこと自体がすでに怖いのだが、先端部分ガードさせて→遠立ち小P空キャンセル→中旋、とやると、うまくいけば見事にブロッキングを無効化することができる。遠立ち小Pのあと出す技は、やはり飛燕やリープアタック、レバー前入れ中Kなどバリエーションを多くしておくことが重要だぞ。

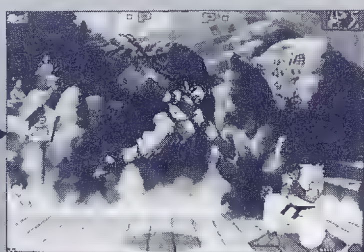
手元が異常に忙しくなり、これまで以上に操作が厳しくなるハイテクニックだが、いぶき使いであるならば一度はチャレンジしてみよう（強要はしないよ）。



遠距離で旋の3発目から…、

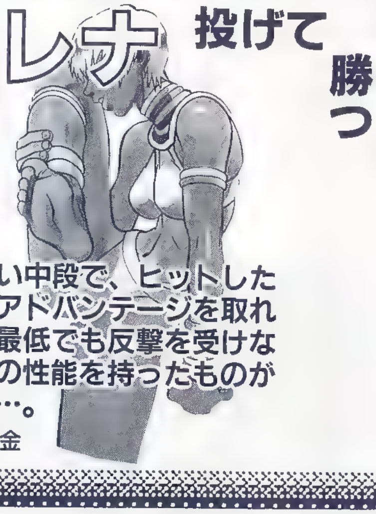


キャンセル遠立ち小P。このあとはやはり…、



時間差か中段がいいね。

エレナ 投げて勝つ



出が早い中段で、ヒットしたときはアドバンテージを取れるか、最低でも反撃を受けない程度の性能を持ったものがあれば…。

担当：借金

街の対戦を眺めているときに、エレナが出てくるとつい見入ってしまう。やはりというかそこで気付いたのが、ほとんどの人が投げをメインにおいて闘っているのである。

エレナを使って対戦の中に混ざろうと思えばしょうがない結果なのかもしれない。

投げの時代到来

なぜそれほど投げに固執する必要があるのか。

投げた後の一つの特徴は、相手をダウンさせること。しかしエレナは技の性能から分かるとおり、起き攻めがそれほど強力ではない。ではダウンさせる以前はどうだろうか、

投げは相手のガードを崩す攻撃ととることができる。そしてそれは、核をなすシステムであるブロッキングに対して有効な手段とこのゲームでは置き換えられる。つまり投げを使うことでブロッキングに対する一つの対抗策を打ち出せるわけだ。

一応動機は納得がいったと思う。しかしブロッキング対策というだけならほかのキャラでも同じように投げが増えてもおかしくない。しかし投げが目立つのはエレナである。

中間距離の攻防

ブロッキングが手に馴染んでくると、相手のブロッキングに対して使うべき技が制限されてしまう。

ブロッキングが混じることで、下段攻撃と中段攻撃、投げの兼ね合いというような選択を強いられる。そして前と下のどちらでもブロッキングすることができる通常技はリスクが大きくなってしまった。

エレナの場合、下段技はかなり豊富にあるものの、中段攻撃は出の遅いハンドスタンドキックとめり込むと反撃の恐れがあるリープアタック。どちらも即戦力とはいいがたい。で、投げはというと、ダッシュ性能のよさが後押しして下段との使い分けさえちゃんとできればポンポン決まる。というわけで、結論をつけると接近戦で使える中段攻撃がなかったということになるのかな。その結果投げの使用頻度が増えてくるわけだ。

では投げにいく行動以外では何を使っていけばいいのだろう。ブロッキングのことを考えると使える技はなくなってしまう。それでは話にならないので、使っていく技をリスク、リターンも加えて表にまとめておこう。

この表を見てもらえば分かるとおり、エレナの攻撃のほとんどが、リスクに見合うだけのリターンを持っていない。これはダメージを与える連続技がなかったことやスーパーアーツのストック数といった攻撃面にも絡んでくるが、原因の大部分はブロッキングの存在によりできるはずであった地上戦が制限を受けることになったためなのだろう。リターンの少ない打撃ではあるが、投げて勝つために使っていかなければならないのだ。



攻撃を潰しながら攻撃できる大Kも相手が技を出せばの話。



狙われていたときにはいい的になってしまうこともあるのだ。

危ない橋はうまく渡ろう度胸が肝心だ表

技名	コメント	リスク	リターン
下大K	ブロッキングするのも易しくはないが、ブロッキングされたら大ダメージの覚悟は必要。	◎	○
下中K	跳び込まれても危ない。	◎	△
→中P	ブロッキングされにくいものの出の早い攻撃で潰されるため近距離では控える。	○	△
下小K	間合いをはかってうまく使えばブロッキングされてもそれほどの痛手にはならない。	△	△
大K	攻撃は潰せるが、ブロッキングは前、下どちらでもできるのが難点。	◎	○
中K		◎	△

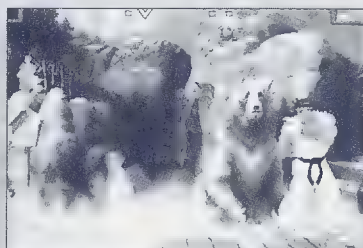
空中戦を挑む理由

自分からジャンプで攻めていく場合は、ブロッキングは万能のままお互いほかの選択肢が限られる。そのため五分に近い状態で攻防を行うことが可能だ。

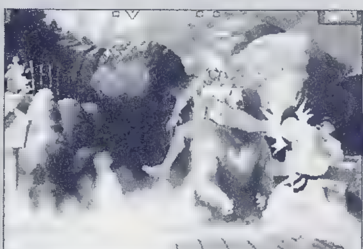
ジャンプから攻めるときの選択肢は、いわゆる跳び込みであるジャンプ攻撃と、相手の空対空と対空を回避するブロッキングの2種類に行動が分けられている。と思われがちだが、この2つの行動は同時に進行していくことができる。

ジャンプしてから頂点を超えて少し下降するくらいのところまで、ブロッキングを前、下、前という具合に入力しておき、相手のジャンプ攻撃や早めの対空技をブロッキングできるようにしておく。ここで相手が何も攻撃を出してこなかったときにジャンプ攻撃で攻撃をする。というようにジャンプ攻撃で攻めようと考えていたときにも保険のブロッキングを入力しておくことは可能だしマスターしておくべきだろう。このブロッキングをしながら跳び込んでいく、ブロッキングジャンプにはパターンがいくつかあり、その行動を表にまとめておくので参考にしてほしい。

このような攻めができるため、単発主体でしかもリスクの大きい地上戦よりは空中戦のほうが相手との溝を埋めやすい。空中戦は、エレナにとって重要な要素の一つとなっていることを忘れてはいけない。



ブロッキングを入力しておきカッツとなったら攻撃を入れる。



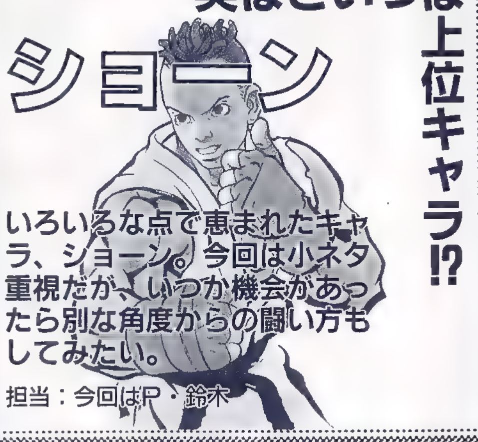
相手が技を出さないならジャンプ攻撃で攻めていく。

ブロッキングジャンプ1	頂点下りまでブロッキング入力を入れ、相手が技を出さなかったらJ大PorJ小Kなどで攻撃する。
ブロッキングジャンプ2	着地までブロッキング入力して、着地するまで相手が攻撃してこなかったら地上で投げる。
ジャンプ攻撃	J大Kを使って早めのかかと攻撃や引きつけての2段攻撃をしかける。

水無月に煙る紫陽花も大満足

殿様ご機嫌、しっとり濡れる霧雨攻略

実はこいつは上位キャラ!? ショーン



いろいろな点で恵まれたキャラ、ショーン。今回は小ネタ重視だが、いつか機会があったら別な角度からの闘い方もしてみたい。

担当：今回はP・鈴木

ショーンだけの特権がいっぱい

ケンの弟子という扱いでありながら、ケンよりも強いという評価が多く聞かれるショーン。

対空が弱いとか、飛び道具がないとか、ストⅢ攻略スタート時は闘い抜くのがつらいイメージがあった。しかし、攻略が進むにつれ、「そもそも対空技や飛び道具という存在がストⅢの舞台の上では重要なのか」というところまで戻って考えられているので、対空がないから、飛び道具がないから弱い、ということはまったくないといっていいと思う。

それよりも、ショーンだけが持つ特性に注目してみたい。他キャラでは考えられない内容を数多く持っていることに気付くはずだ。今回はそんな小さな内容を、以前紹介したものも含めて挙げていこう。

今回の目玉!! しゃがむとスキが減る

特に薦めたいのがこれ。ショーン限定で、なんと「必殺技を出した後のスキを小さくすることができる」のだ。

方法もいたって簡単。ただしゃがみガードをするだけでいい。こうすることで、トルネードとリュウビキャクをガードされた後のスキをカバーすることができる。一応、他の技のスキも小さくなるのだが、もともとスキが大きい技が多いのでカバーしきれないようだ。とりあえずドラゴンスマッシュ以外の技を出した後はしゃがみガードするようにしよう。

さらに向上したい人へ、応用の方法も紹介しよう。

細かい話だが、しゃがんでいたときに小さくなるスキは3～4フレーム（1フレームは60分の1で、ストⅢの最小時間単位）。

ブロッキングを狙うために必要な時間は2フレーム（ニュートラルで1、↓で1）。

つまり反撃されてしまうポイントで、逆にブロッキングが狙えてしまうわけだ。わかりやすく手順を説明しよう。

・トルネードをガードされる

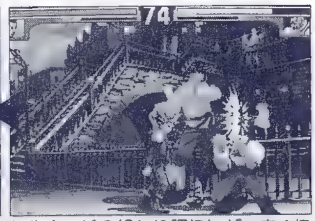
↓

・技の終わり際にレバーを↙（しゃがみガード）に入れる

↓

・すぐにニュートラル、↓の順にレバーを入れる

これで相手が技の選択を間違えた場合には、反撃することができるはずだ。



トルネードの終わり際にレバーを↙に入れておく。



ショーンがしゃがんだかな?と思ったらすぐに、N→↓と入力。



これで反撃どころではなくなる相手キャラ。覚えれば強くなる。

気をつけてほしいのがドラゴンスマッシュの後。この技だけ、しゃがめるのにガードできないのだ。つまり、しゃがみカウンターの1・25倍も余分にもらってしまうのである。相手が反撃を失敗することを期待してしゃがみガードをするよりも、立ちガードで余計なダメージをもらわないほうが賢明だと思うのだが、いかがなものだろう。



しゃがめるけどガードはできない。これは損だね。

大Kをもっと使うべし!!

ショーンは大Kボタンを使う価値が非常に高い。理由を挙げておこう。

・近距離立ち大Kが激強!!

通常技の中では最もダメージが高く、技が出るとスピードもしゃがみ小Pに次いで速い（立ち小Pより速いのだー）。さらにキャンセルも可能。キャンセルをかけなくても他の技が連続技になるのもすごいところだ。

とりあえず、めくりジャンプ中Kで跳んだ後の選択は、立ち大Pでなく大Kのほうがいいだろう。ジャンプ中Kがヒットすれば、まず立ち大Kもつながる。

相手がスキの大きい技を出してきて、ガードすることに成功した場合も立ち大Kからの連続技を狙おう。

相手が小さいキャラなら、立ち大K↓小タックルで確実なダメージを狙う。大きいキャラに対しては、欲張って、立ち大K↓しゃがみ中K↓SA（Ⅰ or Ⅲ）を狙ってみてもいい（密着時）。もちろん大トルネードも強いぞ。



近い間合いから→＋大Kを押せば、投げか近大Kの自動選択に。キャンセル必殺技でフォローも忘れずに。

近い間合いでの牽制技にも使える。立ち中Pの代わりに使ってもらいたい。

・遠距離大Kも使える!

この技の有効性は広く知られているようなので詳しく触れる必要もないだろう。遠距離戦の要といえる技だ。腕に自信のある人は、間合いを見極めて大KからのSA（Ⅰ・Ⅲ）も狙ってみよう。

・投げを狙うなら大Kを押せ

ストⅢでは、中攻撃よりも大攻撃を使っての投げのほうが投げ間合いが広いという事実がある。大攻撃だと、投げに失敗して出る技にフォローがしにくいゆえの措置だと思われる。

しかしショーンは近距離で最も使いたい技は大Kなので、何の気兼ねもなく投げに大攻撃を出すことができるわけだ。

ちなみに、ショーンはK投げのほうがダメージが大きい。なんとK投げは全キャラ中最もダメージが大きいのである。投げを失敗しても気にならないのだから、少々強引にでも間合いを詰めたほうが面白いかもしれない。

K投げを出した後は大のショーンタックルで移動しよう。これで起き攻めが狙いやすくなるはずだ。画面端まで相手を追いつめて、より攻めやすい状況を作ってやろう。

最後に本当に小ネタだが、画面端で相手を投げたら、ハドウバーストが着地前に入る。ダメージはあまり増加しないので、パフォーマンス好きの人に薦めたい技だ。



減らないんですよ、これが。相手を驚かせる技といえるね。

おまけの小ネタ

・レバーを→か←に入れたまま技を出すと、SAゲージが増える早さが2倍になる

立ち中Pや立ち大Kを出すときは、必ずレバーを入れよう。このテクを使うと、あっという間にゲージが溜まる。

・ショウリュウキャノンは当て方次第で追撃が可能

詳しくは〝SAを利用した追い打ち〟のページを見てもらいたい。

"究極"の2文字を目指して…

Virtua Fighter 3

担当：ちゃっきー
情報協力：農業の喜び&秋田連合

ついにきた!究極の投げ抜け法
ガード投げ抜け
＋小ネタ第２弾

数ある投げ抜けテクの中でも、最高級の投げ抜けテクニックだ！小ネタもよろしく。

VF3で新たに加わったシステムである投げ抜け。その技術は日々進歩している。P+Gコマンド投げ抜けから始まり、当て身投げ抜け、エスケープ投げ抜け…。様々なテクニックが模索され、そして実用化されてきた。

そんな中、またひとつ新しいテクニックが開発された。それは"ガード投げ抜け"。打撃がきたら立ちガードしつつ投げ抜けも兼ねるというこの夢のようなテクニックは、神奈川方面、秋田方面でほぼ同時に開発され、かなり前から使われていたらしい。それでは、いざ解説に移ろう。

そのやり方は…

みなさんは、立ちPをガードさせてから投げを入力したにもかかわらず、投げスカリすら出なかった…、なんていう経験をしたことはないだろうか。"ガード投げ抜け"とは、実はこの応用だったりするのだ（推定）。

このテクニックは、投げ確定技をガードされたときのみ効力を発揮する。例えば上段蹴り起きをガードされたとする。このとき、まずは抜けたい投げ技の投げ抜けコマンドを先行入力、蹴り起きの硬直が解ける前にPボタンを解除し、Gに切り替えてやればいいのだ。これで見事ガード投げ抜けの完成。投げ抜けはもちろん成立、打撃技がきてもしっかりとガードしてくれる。

アキラ戦、ラウ戦で特に効果大だ。ちなみに、受け付け時間内でありさえすれば、P+Gコマンド投げ抜けとの兼用も可能になっている（素早い入力が必要）。


先行入力で投げ抜けを入力しておいて、すぐさまGに切り替え。

可能な状況とその応用

残念ながら、このテクニックが使えるのは投げ確定技をガードされたときのみ。ローキックをカウンターでくらったあとなどは、今までの投げ抜け法でガマンするしかない。

さらに投げ確定技ガード後でも、相手がキッチリとしたタイミングで投げを入れてくれないとダメ。相手がダッシュしゃがみなどで様子見に来た場合は、すかさずもう一度投げ抜けを入れよう。

●応用

ガードが入るってことは、そのあとの行動も制限されないってこと。まずガード投げ抜けを入れてから打撃を出したりとか、エスケープしたりとかいうことも可能である。このあたり、相手の行動を見ながら判断できるようになれば、かなりいい感じですな。


投げ抜けもバッチリ成功。アキラ・ラウ戦では必須事項か。


すると、中段攻撃はしっかりとガードしてくれる上…、

今回の小ネタ 初心者必見!? CPUカタメ法

技やステップの練習がしたくても、相手は動くCPU。当然のごとくこちらを攻撃してきて、大変ウザい。なんとかコイツを黙らせることができないものか…。なんて悩みは誰もが思うこと。そんなときにオススメなのが、CPUの性質を利用したカタメ法だ。

CPUはつなぎの早い連携の1発目をガードし、2発目をスカすとなぜか固まり、動かなくなるのだ。中・上というコンビネーションを使うといい感じ。可能な技例については、表を参照のこと。

ちなみに、1回攻撃を当てる（ガードさせる）とCPUは再び活動を開始する。ラストのほうのCPUならガードがカタイので、固めたのちKキャンセルや、立ちPでしゃがませ下段投げを決める、なんてことも可能だ。


横投げ、背後投げも決められる。Kキャンセルでしゃがませたり。


カタメに成功したら、攻撃を当てない限りCPUは復活しない。

CPUカタメ技例（ディレイは×）

アキラ	連環腿
ジャッキー	エルボースピンキック
サラ	イリュージョンキック
ラウ	穿脚冲掌・斜下P
パイ	飛燕弾腿
カゲ	落閃刃返し
ウルフ	なし
ジェフリー	ニーハンマー
シュン	挑腕栽手・仰飲仙手
リオン	なし
葵	雲蹴り
鷹嵐	諸手突っ張り

水無月に煙る紫陽花も大満足

殿様ご機嫌、しっとり濡れる霧雨攻略

VF3研究部部活動　～第1回～
今回のお題　カウンター

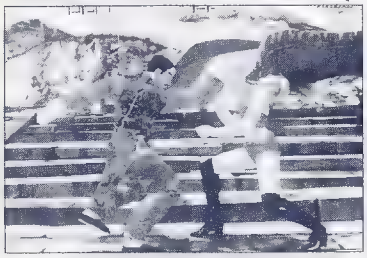
突然ですが、VF3研究部発足！ここでは、毎回お題を決め、それについて掘り下げていこうと思います。

てなワケで記念すべき第1回は、VF3になって大きく変わったカウンターシステムについて研究してみよう。

カウンターダメージは？

VF3になって、カウンターヒット時のダメージ計算式が変わったということは、もう気がついている人もいると思う。この計算方法は、本来の技のダメージにつぶした相手の技のダメージの約半分を足す、というもの。ただし、本来のダメージの1・5倍を超えた場合、それ以上の部分は切り捨てとなる。

よって立ちPなどダメージの少ない技にカウンターを取ったときと、サマーなどダメージの大きい技にカウンターを取ったときでは明らかにダメージが違うのだ。このことは当然、ダウン判定にも関わっており、例えば同じ斜上掌でも立ちPやしゃがみPにカウンターを取ったときはダメージが30に満たず、相手を浮かすことはできない。



斜上掌がカウンターでヒットしても、浮かないときが…。

小カウンターは？

技の硬直時間に攻撃がヒットした場合、小カウンターとなる。これまたダメージ計算は加算方法。相手の技によってダメージが変わってくる。

これはコンビネーション技が連続でつながるか否かに影響することもある。例えばラウの連環虎燕掌。1発目の斜上掌を立ちPの硬直にヒットさせた場合はつながらず、立ちKの硬直に当てた場合にはつながることに…。

ラウは、このことを利用するチャンスがある。それはジャッキーのエルボースピンのスピンキック部分をしゃがんでスカした場合。このときには斜上からの連環虎燕掌が連続技になり、その後のコンボ（足位置重要）でダメージを狙うことができるのだ。そのほかにも目の前で相手の中段技をスカしたときなど、チャンスは結構ある。こんなときに毎回これを決めることができるようになれば、大きな戦力となるだろう。



ラウでスピンキックをしゃがんでスカした場合には…。



そのまま連環虎燕掌を叩き込もう。しっかり連続になるぞ。



足位置ハの字なら、立ち斜上からの連環転身掃脚でゴッソリ。

急所カウンター

急所カウンターは、通常ダメージの1・25倍。これはVF2時代と変わっていない。問題は、"どんなときに急所カウンターとなるのか"ということである。

基本は顔面に攻撃がヒットした場合。しゃがみノーガード、かつ技の硬直時間以外に攻撃がヒットした際によく起こる。ただし、たまに技の硬直時間でも急所カウンターになることもあり（足位置がハの字のときに多い）、このときにはさらに小カウンターのダメージもプラスされるようだ。ラウの斜上掌やリオンの疾歩昇穿手が下段技の硬直にヒットしてたまに浮くのは、こういう理由からである。

またエスケープ中に攻撃がヒットしたときも、急所カウンター。一方、VF2時代に急所カウンターとなった背後からの攻撃は、VF3ではノーマルダメージとなっている。

カウンターと投げの微妙な関係

シリーズを通じて戦術の基本として使われてきたカウンター投げ。VF3でもローキック投げに代表される数多くのカウンター投げがある。

なぜカウンターだと投げが入るのか

入力した瞬間相手が投げられる状態にあれば、即座に入る投げ。なぜカウンターヒットだと投げやすいのだろうか。その理由は、技をガードされたとき、あるいはガードしたときに一瞬存在する"投げられない時間"にある。

立ちPを例に取ってみよう。立ちPは一部のキャラを除き、ノーマルヒットしたときも、ガードされたときも出した側が有利。しかしこのときのガードモーションやくらいモーションには一定の投げられない判定があり、ここに投げを入れようとしても当然投げは成立しないっちゅうワケ。

しかし、カウンターヒットの場合、投げられない時間が非常に短くなるのだ。これは当てた側も一緒で、ノーマルヒット時やガード時よりも、この時間が短くなっている。

実際の対戦上では…

以上のことから言えることは、技がカウンターヒットしかつ投げ間合い内のときには、ほとんどの場合どちらかの投げが確定しているということ。意外な技からもカウンター投げがつながるかも…。

例1：中段蹴り→投げ

中段蹴りをダメージの少ない立ち技（立ちPなど）にカウンターをとったときは、ダメージが30に満たないためダウンを奪えないキャラが多い。後のラウ攻略でもふれているが、このとき投げが確定しているキャラが多数いるのだ。

該当するキャラは、カゲ・ラウ・パイ・アキラ。カウンター音がして、相手がダウンせず、かつよろけてもいなかったら投げ、と反応できれば…。ムリか？

例2：月牙顎手→投げ

月牙顎手カウンター→投げられるという連携は、シュンがよく使うパターン。しかしこのとき実は、シュン側でなく相手側の投げが確定しているのだ。もし素早く反応できれば、必ず投げ勝つことができるぞ。ちなみに2発目（連撃頭手）も同じ。

ほかにもリオンの穿風掌やジャッキーのライトニングストーム一など、各キャラクターがよく使う技の中にもカウンターでくらい投げが成立するものは結構多い。しかしどれもスキが少なく、反応するのはちょっと…。



中段蹴りがヒットしてガイーン。あれ？倒れてないぞ？



こんなときには投げが確定。反応できれば…。ムリかも…。

ラウ・チェン



対処法が研究され、自慢の押しにもかげりが見え始めたラウ。しかし、まだまだこれからなのよ！

担当：ちゃっきー（関東虎燕館）

伝説の拳、再び唸る！

個々の技をもう一度見直す

発売当初は〝間違いなく最強〟とまで言われ、多彩な連携でブイブイ言わせていたラウ。しかし、周囲もそれを黙って見ていたわけではなかった。徐々に対処法が確立され、今ではその勢いもすっかり影をひそめてしまった感がある。

今度は、ラウ側が研究する番。自慢の連携にさらに磨きをかけ、再び虎燕拳の力を世に見せつけるのだ！

苦しくなったとはいえ、それはラウのコンビネーション技に対する対処法が確立されてきたからであり、単発単発で見てみれば決して性能が悪いワケではない。若干性能は悪いが、安心して使っていける肘撃。射程もそこそこあり、ガードされても確定の反撃を受けない中段蹴り。そして中段攻撃すらもかわす性能を持ち、ガードされてもたいした反撃も受けない地掃腿…。

それぞれの技の性能を今一度見直し、コンビネーションの打ち切りばかりに頼らず、途中で止めての攻防も順々に覚えていこう。

今の時代はコレ！中段蹴りを使おう

肘撃からの選択肢は表にまとめてみたので、ここでは中段蹴りについて考えてみよう。しゃがみに当てればよろけ、カウンターで浮かせることができれば空中コンボも狙える中段蹴り。コンビネーションにつなげてしまうより、単発で使ったほうがオトクなことが多いのだ。

●よろけ後…

VF3では、同じよろけでも技によってその時間に違いがあることはご存じだろうか。そう、ラウで言えば、中段蹴りと肘撃でよろけ時間が違うのである。

中段蹴りで相手がよろけた際には、当然肘撃のときと同じような選択肢となるワケだが、中段蹴りの場合にはよろけ時間が少々長く、最速で投げを入れにいくとスカってしまう（相手がまだ回復しきっていないため）ことが多い。



中段蹴りによるよろけは、各種肘系のそれよりも若干長い。

そこで中段蹴りよろけのあとは、ダッシュしゃがみからの投げ（ある程度早めに）にしてみよう。これでも回復する相手をしっかり投げられる上、〝投げ抜け投げ〟をくらう危険性も落ちる。さらに、ここからならワンコマンドの投げばかりではなく、転身巴咽掌なども狙いやすくなるぞ。

また、よろけ→斜下掌もオススメ。とりあえずの様子見にもなるほか、投げを警戒して回復をしない相手を高々と浮かすことができ、大ダメージをゲットできるのだ。

●カウンターヒット後

まずは立ちPなど、立ち技かつダメージの少ない技をつぶしたとき。このときは、カウンターの音はするものの、相手はダウンしない。この状態、実はラウ側の投げが確定しているのだ。

ローキックカウンターのときと同じく先行入力で投げを入れ込んでやればOK。これが判断できればかなりの戦力になるが、残念なことにその判断はかなり難しい（まだコレを判断できる人はいないのでは？）。まあ、ラウ側が有利なことは間違いないので、肘撃や立ちP、地掃腿などで2択、3択をかけていくのもいいだろう。

ある程度ダメージの大きい技をつぶした際には、当然相手は浮くことになる。このときの追い打ちは浮きの高さによって様々。高いときには斜下掌からの連携、低いときには⇩KKがオススメだ。これまた判断がちょっとムズいが、マスターすれば戦力アップは間違いないぞ。



相手がよろけ回復をしない場合斜下掌で浮き、大ダメージに。



よって、時間のかかるコマンド投げでも十分間に合うのだ。

順歩、斜下、斜上…その違いを知ろう

VF2のころは、浮かし狙いにタテ押しにと大活躍だったこれらの技。VF3になって当然のごとく弱体化してしまった。その大きな原因はガード硬直が短くなったことにある。これによって立ちガード後にPへのつなぎが強制ガードにならず、しゃがみPやローキックなどで止められてしまうこともしばしばである。

特に斜上の弱体化はイタい。なんと斜上Pの2発目がヒットしても、そのあとの連携がつながらないのだ。その上、斜上Pで止めてもラウ側が圧倒的に不利。発生の早い技で反撃されると、ラウ側の攻撃はことごとくつぶされてしまう。連携が増えた（背旋連掌ほか）のが不幸中の幸いだが、それを考えた上でも斜上は控えたほうがいい。

一方、順歩はわりと信用できる。連続ガードにならないのは同じだが、斜上と違って順歩がヒットすればPPPまで連続で入る。しかも順歩Pで止めれば（ガードでも）、ラウ側に優先権が残るのだ。間合いを一気に詰める技として重宝する順歩。順歩止め、順歩P止め、PPP打ち切り、そして背旋連掌への派生…。これにエスケープを混ぜてバリエーションを増やせば、相手にとってかなりの脅威となるだろう。

斜下も結構いける。順歩と同じくPが連続で入るほか、斜下自体の判定も強い。ケズリに、押しに、様々な場面で使っていきたい。



連携途中でのエスケープはかなり有効。投げにも来にくいし。



一気に相手との間合いを詰め、かつ押し込める順歩からの連携。

肘撃後の選択肢と、そのオススメ度

状況	選択肢	オススメ度	考察
よろけ後	ダッシュ投げ	◎	最速で。ワンコマンドの雷震入林と柳車旋転の2択がいい。
	ダッシュしゃがみ	○	とりあえず、といった感じ。ここから投げや腿登裏旋脚へ。
	飛燕転身掌	○	投げ抜け狙い。投げを意識させるため、ちょっとダッシュして。
	中段蹴りor肘 地掃腿	△	単純な2択。よろけたあととしては、少々もったいない気も。
ヒット後 （カウンター）	地掃腿	○	中段をかわしながらヒットすることも。警戒されやすいが…。
	肘（鳳凰槍掌） 中段蹴り	○	しゃがむ相手に。立ちPで止まるが、鳳凰槍掌があるので…。
	燕子掌	○	立ちPでの反撃に勝つ。地掃腿を警戒してしゃがむ相手にも。
	投げ	◎	最速ならしゃがむ前に投げられる。固まりやすい局面だけに…。
ガード後	地掃腿	○	投げにくる相手にとりあえずの反撃。一応上段攻撃に勝つし…。
	ガードor エスケープ	○	鳳凰槍掌を警戒してくれれば…。投げには当然無力。多用は禁物。
	肘（鳳凰槍掌）	○	鳳凰槍掌を警戒する相手に。与えるプレッシャーは大きいぞ。

いくら対応策が練られたとはいえ、たまには鳳凰槍掌打ち切りも使っていきたいところ。毎回肘で止めることがバレると、読み合いが苦しくなるぞ。

水無月に煙る紫陽花も大満足

殿様ご機嫌、しっとり濡れる霧雨攻略

[illegible]

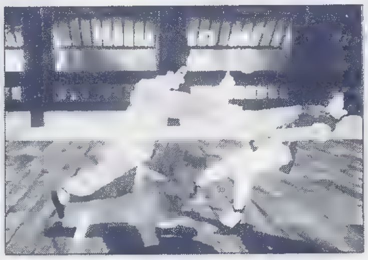
ラウの長所のひとつ、それは中間間合いでの強さ。この距離での選択肢を増やしておけば、対戦で大きな武器となるだろう。

対戦中、何らかの過程を経て微妙な間合いができ、とっさの判断を迫られる。しかも状況はほぼ五分。こんなときがラウの力を発揮できるチャンスなのだ。開幕はもちろんのこと、下段蹴り起きを当てた（くらった）あと、各種投げ技を抜け、五分の状況ができたときなどが、それに相当する。

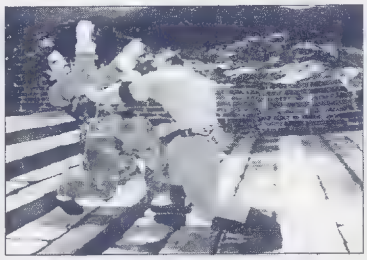
こんな状況のときに、ぜひとも選択肢のひとつに持っておきたいのが燕子掌。この技は上段のやられ判定が極度に小さく、立ちPに負けることがほとんどないのだ。さらに、攻撃判定も大きく、中間距離ではエスケープも追っかけてくれることが多い。そして、その射程の長さ。このような距離では、地掃腿が警戒されやすいのもいい。

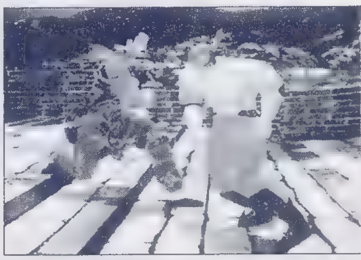
レバー入力からボタン入力を遅めにしてやれば、前進しながら出てくれる。こうしてやればその射程はさらに伸び、バックステップする相手にも高確率でヒットするぞ。

開幕（またはそれに近い状況）での選択肢	
選択肢	考察
燕子掌	立ちPに勝つ。射程が長く、しゃがみ下がりやエスケープにも強い。
地掃腿	こちらも立ちPに勝つが、無難な選択肢だけに警戒されやすい。
飛燕転身掌	投げにくる相手に一発を狙う。意外にも立ちPに勝ったりする。
バックダッシュ→飛燕転身掌	いわゆる“スカし”ではあるが…。アキラ、ウルフ戦で特に有効だ。
中段蹴り	遅めの中段攻撃や、下段攻撃をつぶす。当然立ちPには弱い。
立ちP	中段攻撃、重量級の立ちPをつぶす。カウンターヒットで投げへ。
エスケープ	様子見。投げには当然弱いので、多用は禁物。読まれるとイタいぞ。
鳳凰椴掌	遅めの中段、下段攻撃に。近距離より警戒されにくいのがいい。
開幕以外では、起き上がり下段をくらった（当てた）あとや、重量級に起こされたあとなどがコレに相当する。起こし後は当然回復作業があるので、複雑な操作を必要とするもの（燕子掌・地掃腿ほか）は除外。	


射程が長く、立ちPにも勝つ燕子掌。ガードされると痛いけど。

そして、もうひとつのオススメ選択肢がバックステップ飛燕転身掌。ローキックや射程の短い中段技などをスカし、一気に大ダメージを叩き込む。エスケープと違い、相手が投げにきた場合にも勝てるのがポイントだ。ちょっとセコいと思う人もいるかもしれないが、今の時代、厳しくいくとこはいかないとね。


重量級に起こされたらすかさず回復。すぐさまバックステップ。


ローキックやショートショルダー、投げなどをスカしてイエス。

ちょっとした小ネタ 飛燕転身掌→下Kのこと

飛燕転身掌をガードされ、そのあとの攻撃を立ちPで止められ…、というのはもはやお約束のパターン。

しかし、このお約束を崩す技がひとつだけある。それが、先行入力の下Kである。

この技はただの振り向き下Kではなく、飛燕転身掌からの立派な固有技なのだ。よって、振り向き斜下掌を止めようと立ちPを出してきた相手に反撃できるのだ。

しかも、もしガードされたときの硬直はかなり短く、確定で入るのは下段投げのみ。なんと、あの地掃腿よりもスキがないのだ。

しかし、飛燕転身掌からのコンボを狙った際、ガードされたから下Kに…というのは当然のごとくムリな話。

そこで、“飛燕転身掌が当たりそう”か“ガードされそう”かで判断したい。例えばエスケープ飛燕転身掌を狙う際、相手の技を見事避けていたら振り向き斜下へ、そうでなかったら下Kへ、といった具合である。

まあ、様子を見ている相手がたまたま飛燕〜をくらってくれることもあるので、いちがいにどっちがいいとは言えないが…。


エスケープからなら、この時点で判断。スカしていたら↓Pで。

勝率アップのためのワンポイント 烈火虎尖脚のススメ

下段起き蹴りを読んだら朧空斜掌で…というのは、もはやお約束。しかし、桑などには、このあとのバウンドコンボが異常に入りにくい。そこで、代わりに烈火虎尖脚（できれば斜めジャンプで）を使ってみてはいかがかな?実はこの技、下段起き蹴りにヒットさせると、その後の投げが連続技になるのだ。しかも、ガードされてラウ有利、カウンターで浮けば空中コンボも狙えるし…。

投げを決めたあとなど、相手が頭をこちらに向けて倒れたときの横転・前転下段にもオススメ。このようなときに朧空斜掌を当てると相手はうつぶせに倒れ、飛燕転身掌が入らないためだ。しかも烈火虎尖脚を当てると相手は背中を向ける場合も多い。こんなときにはすかさず飛燕転身掌で…。同じ状況下で上段蹴り起きを読んだら、もちろんエスケープ→飛燕転身掌だ。


下段蹴り起きを読んで烈火虎尖脚をヒットさせた場合のみ…


そのあとの投げが連続でつながる。投げは大地倒裏がオススメ。

この技を見直す 腿登裏旋脚

起き攻めが強力なだけに、ダウンを奪うということが特に重要なキャラであるラウ。しかし一方、ノーマルヒットでもダウンを奪える中段攻撃は少ない。

そこで登場するのが腿登裏旋脚。しゃがみからしか出せないという欠点はあるもののヒットしさえすれば確実にダウンを奪え、ダメージもそこそこ。さらにガードされても反撃は受けないときている。

ダッシュしゃがみからの奇襲、スキの大きな下段技をガードしたあとの返し技など工夫をすれば使いどころも少なくない。ヒットすればいい音するし、一発ドカンと狙ってみてはいかがかな?


ガード後相手が投げに来ても、投げを置いておけば必ず勝てる。

対キャラ別ワンポイント VSアキラ

一時期は"終わっている"とまで言われ、ラウの天敵とされているアキラ。しかし、ここでめげてはいけない。するどい読みとアキラの技に対する対処法をしっかりしておけば、まだまだイケるはずなのだ。恐れず迷わずガンガンいこう！

キツイ！鳳凰槍掌後の読み合い

対策は練られたものの、やはりラウのメイン武器として活躍する鳳凰槍掌。ヒット後に五分となるこの技は、その後の読み合い次第で勝敗すら決することも多い。もし続けて読み勝つことができれば、相手にこれ以上ない圧迫感を与えることができるだろう。

VSアキラ 鳳凰槍掌後の選択肢（カッコ内は鳳凰槍掌スタート時の足位置）

ラウ側＼アキラ側	裡門or躍歩	貼山靠	立ちP	考察
燕子掌	×	○(正) ×(逆)	○	ほかのキャラが相手なら、かなり有効。立ちPに勝つ。
斜下掌	×	○	×	躍歩を出されると、カウンター→修羅覇王がイタい。
しゃがみP	×	○	○	意外にいいかも。躍歩や裡門でもよろけるだけだし…。
肘撃	×	×	×	アキラ戦では、やらないほうがいいかも。キツいです。
立ちP	○	×	△	裡門・躍歩をカウンターで止める。もちろん投げへ。
エスケープ	○	×	○	貼山に負けるのがイタい。無難な選択肢ではあるが…。
地掃腿	×	×	○	これまたアキラ戦では…。対処のぬるいアキラには○。

しかし対処法がしっかりしたアキラ相手では、ココの読み合いが非常に苦しい。その大きな理由が貼山靠の存在。上半身に大きな避け能力があるこの技で、鳳凰槍掌後のラウのメイン打撃となる肘撃、立ちP、地掃腿はおろか、エスケープ（どちら側でも）すらもことごとくつぶされてしまうのだ。

この貼山靠をつぶすラウ側の選択肢は、斜下掌とローキック、近距離でのしゃがみPのみ。しかしこの選択肢も、裡門や躍歩でアッサリとつぶされてしまう。しかも、躍歩だとラウは高々と浮き（しゃがみPはよろけ）、そのあとにはお約束の修羅覇王が…。

こうなると、ラウ側の選択肢はただひとつ。立ちガードである。貼山靠や躍歩をガードすれば、投げが確定で入るわけだし…。

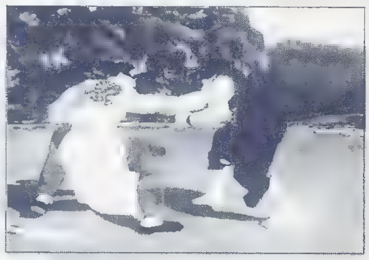
アキラ戦では、鳳凰槍掌がヒットしても調子に乗らず、たまにはガマンして立ちガードを混ぜるようにしよう。



鳳凰槍掌がヒットしたあとは、続けて攻めたくなるところ。



しかし、ラウの攻撃はことごとく貼山靠につぶされてしまう。



しゃがみPなら貼山に勝てる。カウンターから投げにつなげ！

対キャラ別ワンポイント VSジャッキー

最強キャラの呼び声高いジャッキー。ラウと同じ手数派でありながら、メインにする技はどれもラウを上回る性能を持つ。

攻めているときも守っているときも、技性能の違いを見せつけられることだろう。技が単発でない分、ひょっとするとアキラ以上にツライ相手になるかも…。

またまた鳳凰槍掌後の読み合い

ジャッキーも、鳳凰槍掌後の読み合いがキツイ相手だ。五分の状況だが、肘の性能がラウより高く、打ち合えば必ず負けるし、鳳凰槍掌足正位置スタートで肘に勝てる地掃腿も、ローキックで簡単にカウンターをとられてしまう。

オススメはエスケープ。これならジャッキーの打撃のほとんどをかわすことができ、そのスキに攻撃を叩き込むことが可能だ。

方向はジャッキーの背中側。腹側にエスケープすると、ローキックをくらってしまう。

エスケープからは、発生の早い中段打撃を中心に。ジャッキーはローキックも肘もそのあとの派生があるため、ボヤボヤしていると派生技（エルボースピンほか）につぶされてしまう危険性があるぞ。



エスケープはジャッキーの背中側に。すぐさま打撃で反撃だ！



出の遅い技で反撃しようとすると、スピンキックでつぶされる。

ローキック対策にはコレ！

数多くのコンビネーションを持つラウ。しかし、それらはほとんど2発目以降が上段攻撃になっている。ここに毎回ローキックを合わせられると非常に厄介。これはジャッキーに限らず重量級などにも言えることだ。

特にジャッキーの場合、ここからダブルローにも派生するときている。これはカウンターでなくても連続になっており、毎回打ち切られ、削られるだけでもかなりイタい。その上スキがなく、せっかくガードしてもラウ側の返し技はしゃがみPのみである。

そこでローキック対策として、通常戦闘中にも騰空斜掌を使ってみてはいかがだろうか。

見事読み勝てば、そのあとはもちろん飛燕転身掌によるバウンドコンボで体力半分をゲットできる。肘撃や中段蹴りをガードされたあとや、斜上や順歩のあとの連携中など、狙いどころは結構あるもの。「こいつローキックばっかだよ」と腐る前に…。



オラー！ローキックばっか出してんじゃねえぞーとばかりに…。

水無月に煙る紫陽花も大満足
殿様ご機嫌、しっとり濡れる霧雨攻略

江戸の借りを長崎で返せ!
VS LAU
対処法が確立した今、それほどの脅威はなくなったラウ。でも油断は禁物(ですぞ〜)。

こちらが対処法を練れば、当然あちらもそれに対処してくるもの。そしてこのイタチごっここそが、VFにおける進化の道なのだ。

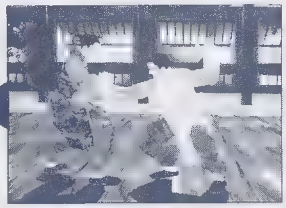
なんて前置きはさておき、本題に入ろう。まあ要するに、オールラウンドに闘える知識を身につけてしまえばいいってワケよね。

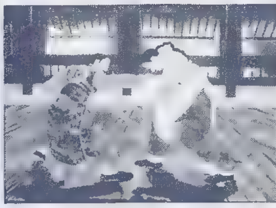
コンビネーションの特性を知れ

多彩なコンビネーション技を持つラウ。それらに対する対処をしっかりしておけば、ラウ戦の勝率は飛躍的に上がるはずだ。鳳凰槍掌の2発目はしゃがんでかわす…だけじゃないぞ。

まず覚えておきたいのは、ラウのコンビネーションがどれも2発目以降上段攻撃で形成されていること。ビビってこれらを立ちガードしていると、いいように押されてしまう。特に斜下、斜上、順歩からの連携は重要。これらの技を見たら(立ちガード後)、すかさずしゃがみPで連携を止める。ラウ側がそれに対処してくるまでは、毎回これをやっておいて損はない。カウンターヒットしたなら、投げにつなぐのが基本だ。

当て身を持つキャラならそれで代用してもいい。しかし読まれると投げや飛燕転身掌で…。多用は避けたい。


対応法は順歩、斜下、斜上どれも一緒でOK。立ちガードしたら…、


しゃがみPで大安定。カウンターなら投げ。読まれるまでコレ。

鳳凰槍掌後の読み合いを制す!

肘をガードしたあとにしゃがんで鳳凰槍掌をスカす…ってのはもう常識。しかし肘をくらってしまえば、当然鳳凰槍掌までつながり(場合によってはつながらないこともあるが…)、そのあとの読み合いを強要されることになる。

知ってのとおり、この状況は完全な五分。よってVF3の基本にのっとった読み合いをすればいいワケだ。

安定ならガードで。このときのガードは、最初立ちガード→しゃがみガードと移行させ、タイミングの違いを利用して肘撃と地掃腿を両方ともガードできるよう心がけよう。

あとは、ラウ側の対応をよく見て。エスケープを多用する相手なら、ときには思い切って投げにいく勇気も必要になるだろう。

地掃腿を制する!

偉そうな見出しをつけたが、実の所、地掃腿に対するコレといった対処法があるわけではない。ただ、出が遅い欠点があるので、できれば見てガードできるようになればベスト。もしできないようなら、さきほどちょっとだけふれたタイミング法で。立ちガード、こなかったらしゃがむ。これで地掃腿もガードできるぞ。

●ガード後

いざ地掃腿をガードしても、下段投げがないキャラはこれといった返し技がない。が、密着ならしゃがみPが入るので、とりあえずコレか。カゲなら⇙Kが安定だ。

●エスケープするときは…

地掃腿をエスケープでかわしたいときは、ラウの腹側に。肘も同じ方向でかわしやすいのがうれしい。そして、エスケープをキャンセルしないこと。途中で技を入力してしまうと、かわしきれずにくらってしまうことになるのだ。この理由もあって、地掃腿を読んだときのエスケープはあまりオススメできない。

肘撃ガード後にこの選択を叩きこもう

ラウの肘撃といえば、鳳凰槍掌がまず頭にくる。しかしラウ側もしゃがんでスカされることを考え、肘撃で止めてくることも多くなってきた。止めるのが分かっているのなら、当然2択をかけたいポイントなのだが…。

そこで登場するのが、投げコマンドを利用したしゃがみ。肘をガードしたら、スプラッシュ系コマンドの投げ技をしかけてやるのだ。すると鳳凰槍掌はスケて投げが入り、肘↓ガードorエスケープならそのまま投げが入ることになる。ジャイアントなら下方向の入力を少し長めにすることを意識してやればOKだ。

これを応用すれば、ほかの投げでも同じく可能。肘をガードしたらすぐ斜め前方向にレバーを入れ、そののちに投げを入力。この方法はジャッキー戦でも効果を発揮。マスターすれば大きな戦力となる。


下方向のコマンドを利用し、鳳凰槍掌をスカす。そのまま投げ。

鳳凰槍掌マメ知識

肘がヒットしているにもかかわらず、鳳凰槍掌が連続でつながらない。こんな経験はないだろうか。これは足位置がハの字スタートの肘がノーマルヒット(投げスカリにヒットを含む)した時のみ起こる現象だったのだ。実戦でこれを活用するのは難しいが、知識として参考までに。

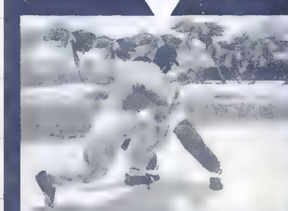
飛燕転身掌ガード後の一歩進んだ返し技

飛燕転身掌をガードしたら立ちPで止める、というのはもはや常識。

しかし、こればかりだと下Kに負ける上、キャラによってはもっといい返し技もあるはず。

そこで、ここではキャラ別のベストな返し技を研究してみよう。詳しくは表を参照してほしい。シュンの挑腕擦拳、アキラの鉄山、カゲの⇙Kなどは実用的かつマニアック。ぜひともマスターしたいものだ。


足位置ハの字だと、重量級は振り向き斜下を止めるのが困難。


よって、腹側エスケープがオススメ。このあとすかさず打撃で反撃。

飛燕転身掌ガード後の返し技

キャラクター	返し技	考察
アキラ	鉄山靠 躍歩・裡門	躍歩もいいが、修羅覇王がスカることも。ベストは鉄山。
ジャッキー	エルボースピン サマー	下Kに負けるが、パンチスピン→レッグスライサーもグー。
サラ	Dジョイント	ここでも…といった印象。正位置ならミラージュでもOK。
ラウ	鳳凰槍掌	安い印象もあるが、確実。そのあとの読み合いもあるし…。
パイ	飛燕烈脚	ダウンを奪えることが重要。1発で止めて攻め込むのも可。
カゲ	水車蹴り ⇙K	⇗Kカウンターヒットで、影刃が空中コンボになるぞ。
ウルフ	コメットフック	足位置がハの字だと立ちPでも止まらない。Eで安定か。
ジェフリー	ニープッシュ	これまたハの字で×。エスケープで斜下をスカすのがいい。
シュン	挑腕擦拳	反応するのが難しいが、マスターすれば最高。ダメージ大。
リオン	PPP 盤肘	PPPは当然、下Kに負ける。でも盤肘は安いし…。うーん。
葵	旋桜	これまた安い。上段当て身を狙うのもいいが、下Kには×。
鷹嵐	しゃがみP 立ちP	ダメージを考えるなら、ラウの腹側にエスケープ→髷龍で。



パイ・チェン

雲手(いなし)と当て身の使い分けが重要なキャラクター。そこまでの布石もまた重要だ。

相手の力を利用して華麗に勝つ!

移動スピードも早く、攻撃そのものの発生時間も早いものが多く、別に下段、中段ともに技も豊富。さらにパイならではの優選点で「当て身、雲手(いなし)」というのを取り揃えている。

これらの強い武器を装備しているにもかかわらず、なぜ下位に位置しているのか?これは、パワーの無さとパイ自体の体重に関係している。あまりにも体重が軽いせいで、浮かされてしまうと好きなように空中コンボを決められ、それで勝負が決まってしまう場合が多い。これが唯一の難点になる。

この「体重が軽い」という問題があるがゆえ、少ないミスでもそれが仇となり、勝率を下げていることになる。

パイで常勝するには、ミスをしないように常に相手との読み合いで勝ち続けなくてはいけない。ということで、今回はパイの武器、そこからの連携派生、対処のしかたを説明していこう。



体重が軽いということはVFでは難点の1つ…。

スキのない技からの派生が重要

旋中腿(⇦K)や穿冲拳(➡P)など、ガードされても返し技の存在しない技。ここからの連携選択が一番重要な点になる。主に選択するものは…。

- ●雲手(⇨P+K)
- ●飛燕単脚(⇦K)
- ●冲拳(P)
- ●ガード

これら4つの技が挙がるワケだ。

雲手の性質は相手の「上、中段攻撃で片手ならすべていなす」ことが可能。さらに雲手モーション中には投げ判定が存在しなく、パンチと投げによる二択は成立しないようにできている。

旋中腿のあとなど、返し技が存在しないものをガードされたあとに使うと、かなり有効なものとされる。パイにとっては、旋中腿後6割り方雲手でも問題ない強い武器だ。

飛燕単脚は存じの通り、ピョンと飛び跳ねて攻撃する中段技。Kを2回入力すると、飛燕烈脚となる。この技を使用する理由とは、対キャラ別が強くいえることなのだが、冲拳でも止めることができず、雲手でもいなすことができない。例を挙げると主にしゃがみパンチ。このような技を潰すために使用する。

使用頻度としては3つある選択肢の中でも、最も低いものとなるが、あくまでも対キャラ別で使用度を考えていこう。

3つ目の冲拳。これは動きの早いパイならではの攻撃連携で、旋中腿後に相手が雲手を警戒し、ヒザなどで攻撃しようとした際にそれを潰すことが可能。

冲拳の攻撃発生は8フレームと、キャラクター中でも最速を誇るパイならではの選択肢だ。



パンチ系はすべていなす!



旋中腿ガード後の攻防は雲手で…。

硬化時間の小さな技をガードされた際、説明した3つの選択肢がパイの基本となると捉えてもらってよい。3つの選択肢の使用頻度は、対キャラ別によって異なるが、重量級は雲手を省き、パンチ系の攻撃が多い相手には雲手と冲拳を使い分けていくといいだろう。

攻撃発生の早い冲拳、飛燕単脚と雲手を使いこなせば、基本的に読み負ける以外潰される恐れがないのがパイの強みだ。

雲手からの確定攻撃、または攻撃連携

パンチ系の上、中段攻撃をほとんど雲手によって「いなす(さばく)」ことができるパイの特殊技。

具体的に説明すると、相手のパンチによる攻撃を振り払うことができ、その間相手は「よろめき状態」のようなモーションになる。つまり、雲手が成功すると、何フレームかだが、パイが絶対的有利な立場になるということだ。

で、この特殊ないなし技「雲手」。細かい注意点が多々あるので、それも簡単に説明しつつ有利な点を紹介していこう。

まず、雲手が成功したときのパイの有効な動きを紹介しよう。

- ●高蹴腿(K)
- ●各種投げ
- ●しゃがみダッシュ

これらが雲手後の選択肢になるワケだが、雲手が成功した状況によって高蹴腿と投げが選択肢ではなく、確定技になることがある。

簡単に説明すると、連携技をいなした場合は高蹴腿が確定し、単発技の場合は投げが確定する。これだけ…。

でも、重要な注意点が1つ。それは連携技をいなしたときになるのだが、基本的に雲手が成功したときに生じる硬化時間というのは一定で、2発目の攻撃がなにかで高蹴腿で割り込めるかが問題になる。

つまり、PP(間8フレーム)とPK(間12フレーム)では、誤差が4フレームある。で、いなしが成功し、その有利な時間も含めて高蹴腿が出るまで10フレームかかるとする。すると、PPには2フレーム遅いため負けるが、PKには2フレーム勝っているので勝つことができるという状態もあるのだ。

だから、この状況時にパイも同じ8フレームのPを出すと、雲手が成功して有利になった分の時間があるためPPには勝つことができるワケ。理屈ではこんな感じだ。

だが、実際の対戦においてこんな読み合いも踏まえなくてはいけないのか?というと、そうでもない。

高蹴腿がPPに潰されるなら、肘からの連携を持っている相手のみ高蹴腿を多用し、PPの1発目はいなした直後にしゃがみダッシュをしてやればいいのだ。

これが3つめの選択になる。結論としては雲手の後は「毎回しゃがみダッシュ」となるのだが、これならPPをいなしても、肘をいなしても次の連携は必ずしゃがむことが可能。そこから投げと腿登裏旋脚の二択を仕掛けてやると効果的。

雲手後のしゃがみダッシュ選択は難易度が高いが、わりとやる価値あり。自信のない人は、対キャラ別(肘を持っている相手と持っていない相手)で高蹴腿を使うといいだろう。

アキラ戦なんかは雲手から毎回投げでも問題ないぞ。



投げ狙ってきても、投げ判定が存在しないで安心。



Pを雲手でいなしたら…。



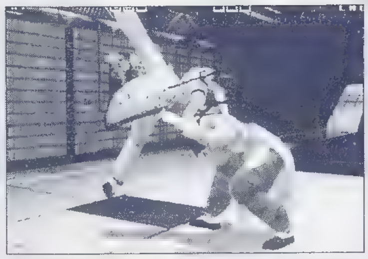
しゃがみダッシュで様子見。PPときてもかわせるし、肘などでも二択が成立。要テクニックだ。

水無月に煙る紫陽花も大満足

殿様ご機嫌、しっとり濡れる霧雨攻略

背後に回れる2つの投げ、ではなにか…

しゃがみ投げの燕風輪翔（6P＋＋KG）、立ち投げの飛燕翻胯。この2つの投げは、投げ自体でダメージを与えることはできないが、相手の背後に回り込み、そこから打撃によって攻撃を加えることができる投げ技だ。



背後に回り込むことができる2つの投げ。ここからはなにが…。

で、相手の背後に回ってなにをするかが問題なのだが、ありがちな攻撃が蒼下連捶掌。でも、これは最後の搗ち上げパンチをエスケープで避けられがち。相手が必ずエスケープで避けると思った際は、そこで蒼下連捶から転身掃脚にするとヒットするだろう。

そのほかにも飛燕単脚。投げ技の後に背後攻撃を出してきた場合は、飛燕単脚がカウンターヒットして振り向くことができない。で、連続して飛燕烈脚を出してやればダウンを奪えるぞ。

この背後に回り込む投げの後の攻撃に対し、完璧な対処法もある。それはしゃがみダッシュからのダッシュ。これで蒼下連捶はヒットするものの、その後のPが当たらず、走って逃げられてしまうのだ。これを知っている相手に対しては、そのまま背後投げを狙うようにしよう。しゃがむ行動より投げのほうが断然早いので、確実に決めることが可能だ。



蒼下連捶掌はエスケープでかわされがち…。



でも、転身掃脚だとその場合はヒット。この使い分けが重要になる。

パイの起き攻めは飛燕[illegible]

相手がダウンしているところに飛燕単脚を使うと、寝ている相手を飛び越えて、簡単に後ろに移動することができる。起き攻めには、この飛燕転単脚を多用する。

パイを使っているのを見ていると、ダウンを奪ったらとりあえず飛燕単脚を乱用している者が多く見受けられる。まあ、これはこれで裏を一応取ることができるから問題はないのだが、これだとたいていの状況が両者間合いが離れていて、意味がない場合が多い。

飛燕単脚を使っての裏回り法は、その場起きなら相手が動くちょっと前のタイミングで飛燕単脚を…。横転起きを読んだ場合は、相手が横転をし始めてから飛燕単脚を使う。これでうまく裏を取ることができるハズだ。

さて、裏に回ったときの攻撃はなにがいいかだが、これはその場の状況にあった攻め方がベスト。

基本的にはエスケープ、座架旋腿（⬇K）、蒼下捶（⬇P）から連捶掌へなど。蒼下捶なんかは背後に回れる投げと状況が似ていて、二択を仕掛けることが可能。



起き上がりに飛燕単脚を重ねて裏回り…。



ここからは振り向き下段Kが大安定。振り向き蒼下捶もなかなかだ。

エスケープは相手がその場起きをしたときがお薦めで、相手のエスケープに対して投げを決めたりと、いろいろと強い。

大安定は振り向き下段足払いになる座架旋腿。リーチが長いので、間合いがある程度離れていても安心。間合いが近い場合は、ダメージ40の前蹴後転脚（⇨K）もお薦めかと。

投げはいろいろあるけど、使うのは2つ

パイの投げは全部で8種類と数多い。が、そのうち4入力の投げ技が4種類。さらに8種ある投げを投げ抜けさると、内3種類が横投げ確定になってしまう。

実質パイが狙う投げは天地頭落（⇨⇦P＋G）、掣燕掛塔（⇦⇩P＋G）、空烈天鳳（⇩、⇨P＋G）の3種類。

いずれも投げ抜けをされても横投げをくらう恐れはなく、天地塔落以外はその後の状況が五分になる。で、天地塔落だが、この投げを抜けられた場合、このときは以前「パイが有利」と説明してあったが、その説明は決して間違いではなく、数値の計算上。対戦時ではほとんど五分になってしまう。

でも、お勧め情報あり。天地を抜けられたときは、P＋G連打がお薦め。というのは、対キャラで異なるが、相手がウルフなどの場合は通常投げの受け身を取るかのせいがあり、背後投げが確定などお得な場合が多い。でも、これはウルフのみで、要は相手がコマンド投げで4がないときにP＋G連打をしておけば問題ないと…。



天地塔落を抜けられても、あきらめず投げを入力。意外に勝てるぞ！

	●旋中腿ガード後の選択肢			
	技名	コマンド	使用頻度	備考
ガード後	雲手	⇨P＋K	◎	硬化がなく、上中段パンチの攻撃に対しては無敵状態。投げ判定もないので、二択回避には最適。肘を持っているキャラに対して多用OK。
ガード後	冲拳	P（➡P）	○	雲手対策に対した対処方の1つ。蹴り技による中段攻撃はほとんど潰せるぞ！
ガード後	飛燕単脚	K	△	選択肢としては、一番低いものとなるが、こちらの動きを止めようと下Pを出した場合に有効。多用禁物。
	●旋中腿ヒット（ひろめき）後の選択			
	技名	コマンド	使用頻度	備考
ヒット よろめき	しゃがみダッシュ投げ	各種投げ	◎	毎回いってもいいくらいです。空烈or天地の二択でOK。
ヒット よろめき	高蹴腿or穿冲拳	Kor⇨P	○	回復をしない相手、もしくは遅い相手には最適。ヒットすると浮かすことができ、コンボで飛燕弾腿が決まる。
ヒット よろめき	冲拳	P	○	かなり早く回復されない限り、ガードされることはない。ここから更に二択へと流れを作ろう。

雲手を多用するにあたり、それ相応の闘い方を考えなくてはいけなくなる。だが、この問題は幸い簡単なことで、相手の攻撃を考えればすぐに解決することだ。

相手がパンチ系の技が多いのか、蹴り技主体なのか?ここらへんに対し、適切な判断をすれば絶対に不利な点は解消されるハズ。

では、その適応な対応策たるものを説明していこう。

対キャラ別ピックアップ VSアキラ

まさにパイにとっては「鴨がネギしょってくる」といった感じ。アキラとの相性は極めて良い。

猛虎、裡門頂肘、躍歩頂肘の打撃を雲手でいなすことができ、さらに開胯、撃歩翻胯といったガード崩し技もいなせてしまう。パイからしてもなにで攻撃してくるの?状態。旋中腿をガードされ、雲手を入力。で、アキラは馬歩衝靠を狙う。しかし、雲手の硬化が短いあまり、落ち着いてガードが可能。

馬歩衝靠ではダメだと、投げを狙う。が、雲手には投げ判定が存在しない。これがダメ押し。アキラにはなす術がなくなった。


アキラ戦では雲手が大暴れ!投げにも打撃にも強い雲手。負ける気しないぞ!

アキラ戦は雲手を多用しているだけで、難なく勝利を掴むことができるのだ。

逆に注意しなくてはいけない点は、アキラのバクチ行為。裡門頂肘、躍歩頂肘が封じられたアキラは鉄山靠、貼山靠などで雲手を潰しにくる。さすがにこれだけは読み合いだ。が、総合評価としても断然パイのほうが優勢なので、アキラ戦では多いかなと思うくらい雲手を多用していこう。


旋中腿ガード後に雲手を入力。が、しゃがみダッシュをするアキラ


が、雲手のスキが小さいためにあえなく馬歩衝靠もガード。雲手、使えます。

対キャラ別ピックアップ VSウルフ

まず、ウルフ戦での注意点。それは、パンチ系の攻撃が少ないため、極力雲手は使用しないこと。ウルフ側としてもガード後に投げとヒザ、ショートショルダーの三択を狙っている。

で、その技だが、やはり、ウルフ最強の武器「ショートショルダー」はパイにしても止めることは不可能になる。

基本的にウルフ戦で旋中腿などをガードされた際、選択できる幅は…。

●沖拳
●エスケープ
●ガード

この選択。

沖拳はヒザのみ潰すことができ、もちろんそのときはカウンターヒット。もし、ヒザを潰せた場合は、積極的に投げを狙いにいって問題はない。

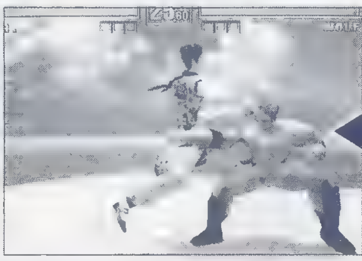

エスケープ方向はヒザ、ショートショルダーともに背中側へ。沖拳との使い分けで意味が深くなる。

次にエスケープ。こちらはヒザ、ショートショルダーの両方の攻撃を避けることが可能。ただ、注意点があり、エスケープをする際、必ずウルフの背中側にしないとダメということ。エスケープ投げ抜けなんかも打開策の一つといえるだろう。

さて、ウルフに対してだが、なにが有効なのか?これはスピードに任せたしゃがみダッシュの使い方。これで空烈天鳳の投げと飛燕単脚を狙っていく。

飛燕単脚はしゃがみPに対し、やけに強い点があり、さらにヒットした場合はパイ側が有利になる。投げを警戒させつつ、動きが止められそうになったら飛燕単脚。これがベストだ。


旋中腿がガードされてから、極めて少ない選択肢だが…。


非燕単脚でしゃがみPを潰すことが可能だ!

あとは、的確なエスケープの使い方をしていれば、キャラクターの差は埋めることができ、読み合い勝負となる。

対キャラ別ピックアップ VSジャッキー

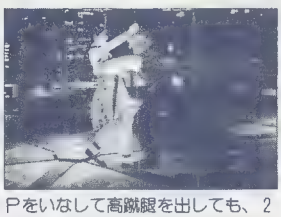
パイだと意外に楽なキャラクターになるのが、「ジャッキー」だ。

ジャッキーが相手のときもまた、雲手が異様に使えるようになってきて、旋中腿後などは沖拳と雲手の選択をするだけでよくなる。

沖拳を出しておけば、ダッシュハンマー、ヒザを潰すことができ、雲手対策を封じることが可能。

対し、沖拳を警戒した攻撃になるP、肘系の攻撃は雲手によってすべて振り払うことができる。この攻撃連携で、ジャッキー戦はかなり有利な立場で闘っていくことができるだろう。

しかし、雲手の使用にあたり、注意点も多々ある。それは雲手からの高蹴腿狙いだ。ジャッキーにはコンボエルボーという攻撃連携があるわけだが、この初段のPをいなした場合、高蹴腿は2発目のPに潰されてしまう。ここが注意点。


Pをいなして高蹴腿を出しても、2発目のPに潰されてしまうのが、唯一の難点。

ジャッキー戦での雲手成功後は、できるだけしゃがみダッシュで様子を見るようにし、2発目の攻撃をかわせるようにする。

つまり、ジャッキー相手では雲手後に確定している状況が数少ない。一応、肘をいなしても、その後スピンキックなど投げも確定しない事実、高蹴腿しか狙うことができない。だから、高蹴腿も確定しない場面が多いジャッキー戦では雲手後のしゃがみダッシュがお薦めできるワケだ。


ジャッキーのPを雲手!


ジャッキー戦では「雲手しゃがみダッシュ」をワンセットとして闘っても悪くはないぞ。

これが近距離戦での攻防。基本的にジャッキーは遠距離を苦手とする。パイならではの動きの速さを利用し、遠距離から様子をうかがい旋中腿。この基本スタイルがジャッキーを苦しめるポイントとなるだろう。

とにかく、常にジャッキー側が受け手に回るように闘うのが、勝利へのカギだ。

水無月に煙る紫陽花も大満足

殿様ご機嫌、しっとり濡れる霧雨攻略

小娘に天下を取らせるな！ VS PAI

キャラ性能は文句なしのパイ。うまいパイ相手の闘いは、ホントつらいんす。

担当：ちゃっきー

VF2時代のひ弱さはどこへやら、一気にパワーアップを果たしたパイ。持ち前の素早さに多彩な投げ技を加え、ハマるともう手に負えない。しかもイザこちらの番、となると雲手が…。

パイが大幅にパワーアップした秘密、それは雲手の存在にある。パンチ系の上・中段攻撃をいなし、かつ通常の当て身と違い投げられ判定もない。しかも、スキはほとんどないときている。パイに勝つためには、まずこれに対する対策を考えなければ。



雲手。何と言っても投げられないのがキツイ。スキも小さいし。

当然のことであるが、雲手はキック系の攻撃をいなすことができない。自分のキャラを見直し、パイ戦の2択用に出の早いキック系打撃を用意しておこう。もちろん、当て身不可の固有技を使ってやってもいい。

雲手をよく使うポイントとして、中段蹴りガード後の読み合いを考えてみよう。メインとなるパイ側の選択肢は、

- ●雲手
- ●中段当て身（＋投げ抜け）
- ●立ちP
- ●ガード

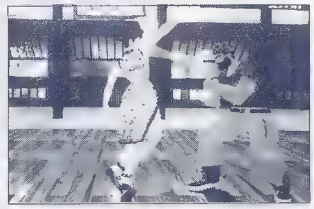
この4つ。キャラにもよるが、いつも自分がメインで使う打撃を素直に出すとたいてい上のふたつに引っかかってしまう。しかも、ちょっとでも出が遅いものは立ちPで簡単につぶされて…う〜ん。

カタくいくなら下段技（ダウンを奪えるものがベター）がいい。適当な技を持たないキャラは、しゃがみPやダッシュしゃがみで刻んでおくのもいいかも。

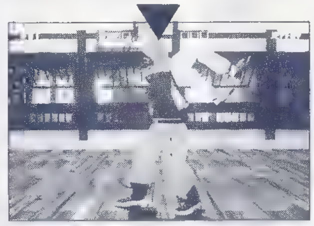
スキのない技ばかり目立つパイだが、反撃の入る技も結構ある。こんなチャンスは、絶対に逃さないようにしたい。

まずは蒼下連捶掌。一見スキがないように見えるが、しっかりと投げが入る。ただ、ちょっとでも反応が遅れるといいなしなどに引っかかってしまうので注意。タイミングをしっかり覚え、毎回投げを決められるようにしよう。もちろん投げ抜けも考え、2種類以上の投げ技を用意しておくべし。

お次は燕青虎双破。カウンターヒットで空中コンボが狙えるこの技も、ガード後には投げが入る。ただし、これまたしっかりとした反応が必要だ。また、プレイヤーによって使用頻度に大きな差が出る技でもある。多用してくるプレイヤーに対しては、これを覚えるだけで勝率がグンと上がるはずだ。



蒼下連捶掌をガードしたときは、確実に投げを入れられるように。



ここで確実に反撃しておかないと、パイをつけあがらせる。

裏回り対策を！

飛燕翻膀や燕風輪翔、はたまた飛燕単脚による裏回り…。対戦中、パイに背後を取られる機会は多い。こんなときの対応法を知っておかないと、ひどい目に遭うぞ。



1発目はしょうがない。2発目の上段Pをそのままスカそう。



裏に回られたら、まずしゃがみダッシュかしゃがみ歩きで前進。

一番怖いのは、蒼下連捶掌。ボケッとしていると3発目で浮かされ、空中コンボまでバッチリ入ってしまう。

ベストの対処法は、まずダッシュしゃがみかしゃがみ前歩きで前進、2発目のパンチをしゃがんでスカしてから前ダッシュ(走る)。これなら2発止め→投げや、連環転身掃脚からも脱出できるぞ。蒼下連捶掌だけなら、前ダッシュのかわりにエスケープ→投げがいいのだが…。

もしパイが蒼下連捶ではなく飛燕単脚を出してきたら、素早く対応を変えること。この場合、1発飛燕単脚をくらったあとに立ちPを出せばだいたいOK。次の技をつぶすことができるぞ。



すぐさま前ダッシュ。エスケープでもいいが、読まれると…。

JAVA TEA バトル甲子園

VIRTUA FIGHTER 3

NEXT STEP！地区予選大会開催間近!!

この夏、一番強いヤツが決まる

JAVA TEA BATTLE KOSIEN

VF3 KING OF



これが大会概要だ!!

主催は
セガ・エンタープライゼス
特別協賛として
大塚ベバレジ株式会社
が参加
そして…
ゲーメストも協賛しているという素晴らしさ！

●開催日程
まずは店舗予選
全国47都道府県すべてを網羅するセガ系列約500店舗にて各店舗代表として**無差別クラス1名・女性クラス1名を決定！**
開催時期は**1997年5月11日から6月15日**まで。
な、なんとこの店舗大会、**全国各地のマルゲ屋**でも行われるってんだからすごいよね。

そして地区予選大会
日本全国の各地の会場で開催！セガ系列約500店舗の代表から、**無差別クラス代表48名・女性クラス代表32名**を選出。
開催時期は**1997年6月29日と7月6日**

最後に全国大会！
無差別クラス代表48名によるトーナメントを実施し日本一のプレイヤー"king of Virtua Fighter3"を決定します。そして女性クラスチャンピオンも同日決定されます。
開催時期は**1997年7月27日（日）**
開催場所は、な、なんとゲーメスト杯争奪大会が数多く行われた**NEW PIER HALL**（東京・竹芝）だっ！

●参加方法
参加費用は**200円**。だけど、各店舗**先着32名**に限り、未開封のジャワティ1本を店舗予選大会当日に持参すると参加費がなんと**無料**になってしまうぞ。急いでいかなきゃね。

●ちょっと注意点
未成年の方の地区予選大会、全国大会決勝大会への出場は**親権者の同意書**が必要となります
女性の方は、無差別クラス、女性クラスの両大会のどちらかを選んでご出場ください。
今回の大会のチャンピオンは無差別クラスの優勝者が**バトル甲子園チャンピオン**として認定されます。女性クラスチャンピオンと無差別クラスチャンピオンによる王座決定戦はありません。

店舗予選もほぼ終わり（新声社ビル1Fのゲームセンター G-MODELの予選は6/15、まだ間に合う？）、残すは地区予選大会と全国大会。ゲーム発売からほぼ10カ月経過してからのゲーム大会ということもあり、非常にレベルの高い大会になることが予想される。予選大会を勝ち抜いた猛者たちも、まだまだ気が抜けないぞ。
ちなみに前大会でのキャラクター使用率は以下の通り。
1位：ジャッキー（31.25%）
2位：ラウ（17.7%）
3位：サラ（12.5%）
4位：カゲ（8.3%）
5位：パイ、ウルフ（7.2%）
7位：アキラ、リオン（5.2%）
9位：アオイ（2%）
10位：ジェフリー、シュン、タカアラシ（1%）

果たして、今回も、ジャッキー旋風が吹き荒れるのか？はたまた新たなる勢力図が描かれるのか？このへんはこれからもドンドン情報を載せていくので、みんなドキムネで待っててね。

※はみ出し情報…プレゼント応募の秘訣（というか鉄則）。官製ハガキの場合、雑誌名・コーナー名（目次で確認しよう）、欲しい商品名をはっきり書く。そして官製・付属ハガキどちらを使う場合でも、自分の住所・名前はていねいにハッキリと書こう。

キリトリ線

ここに50円切手をはってください

101-00

東京都千代田区神田神保町1－26

株式会社 新声社

君こそGAMEST行

（7月15日号）

(ふりがな) お名前	年齢 （　　）歳 性別 （男・女）※
ご住所 〒□□□-□□ 電話（　　）	
※都道府県	
①小学（　）年 ②中学（　）年 ③高校（　）年 ④大学（　）年 ⑤社会人 ⑥その他（　）	

※の部分は○でお囲みください

キリトリ線

郵便はがき

ここに50円切手をはってください

101-00

東京都千代田区神田神保町1－26

株式会社 新声社

ゲーメストムック

ギャルズアイランド5係

(ふりがな) お名前	年齢 （　　）歳 性別 （男・女）※
ご住所 〒□□□-□□ 電話（　　）	
※都道府県	
①小学（　）年 ②中学（　）年 ③高校（　）年 ④大学（　）年 ⑤社会人 ⑥その他（　）	

※の部分は○でお囲みください

締切は7月15日(消印有効)

キリトリ線

※はみ出し情報…プレゼント応募の秘訣（というか鉄則）。官製ハガキの場合、雑誌名・コーナー名（目次で確認しよう）、欲しい商品名をはっきり書く。そして官製・付属ハガキどちらを使う場合でも、自分の住所・名前はていねいにハッキリと書こう。

キリトリ線

ギャルズアイランド5アンケート!!

●あなたが好きな女性ゲームキャラクター１人と、その理由を書いてください。

キャラ名・ゲームタイトル（　　　　　　　　　　）

好きな理由（　　　　　　　　　　）

●あなたが嫌いな女性ゲームキャラクター１人と、その理由を書いてください。

キャラ名・ゲームタイトル（　　　　　　　　　　）

嫌いな理由（　　　　　　　　　　）

●ご意見、ご希望、イラストなどなど、なんでもお書きください。

キリトリ線

キリトリ線

君こそゲーメスト　ハイスコア申請用紙

ゲーム名			
スコア	PTS.	月　日	達成
面　数		難易度 機数設定	
備考 (タイム・残機)			

ゲームセンター	名前			
	住所		電話	

スコアネーム	
得点効率・稼ぎのポイントなど	

以上のスコアを記録したことを証明します。

店長		㊞

すべてのコンボマニアに贈る…



今回のスポットライトは、2周目に挑戦するための指南伝授と、お待ちかね、1、2面コンボ特集だ！

担当：石井ぜんじ

2周目到達への条件

1コイン1人プレイで1周クリアした時点で、以下の条件のいずれかを満たしていると、2周目へ行くことができます。

①死んだ回数が2ミス以内であること
②最大HIT数が、
TYPE-Aなら、270HIT以上
TYPE-Bなら、300HIT以上
TYPE-Cなら、330HIT以上
であること
③その時点でのスコアが、5000万点以上であること
④蜂アイテムパーフェクトが、4回以上であること

※蜂アイテムパーフェクトとは、蜂アイテムを1個目から13個目まで、すべてをノーミスで取ることをさす（達成されると最後の点数表示がキラキラします）。逆にいえば、1個目を取る以前と13個目を取った後では、死んでも蜂アイテムパーフェクトを逃したことになりません。

1周をクリアしたときの喜びは、何ものにも代え難い。だがそれも、2～3回クリアしてしまうと、2周目に行けない虚しさ、染みる。

6面ボスと戦って残機を余らしていても、どうせ2周目に行けないんでしょ…と。そんなキミのために、2周目に進むノルマをどう達成していくかを伝授しよう。ノルマ達成のための、無理のない狙い方と、その心構えを説明していくつもりだ。

ノルマ別達成の手びき

それでは、それぞれのノルマを達成するにはどんなプレイ方法が必要か、何に注意すべきかをまとめてみた。

①の2ミスまでという条件は、達成がかなり難しい。ボムがあまり使えない状況で、死なないようにしなければいけないからだ。この条件を狙う前に、他のノルマを達成した方が早いだろう。

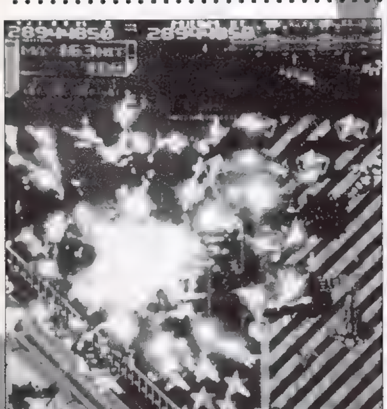
蜂パーフェクト（計4面）ボムを使ってもOK

非常に目的がはっきりつかみやすく、とっつき易い条件なのが、この蜂を揃えるという条件だ。もちろん、蜂の場所は覚えていく必要がある。

利点としては、蜂さえ出せば、ボムをいくつ使っても構わないということ。ボムを使ってでも確実に条件を達成したい人向きだ。ボスでやられても、ノルマには関係ないのも魅力。

ただ、1つ1つミスなく蜂を出していくのは意外に正確な行動が要求される。1～3面は比較的楽なので、確実に取っておこう。万が一、4面で蜂が揃わなくとも、5面でも狙っていける。5面は蜂の位置が集中しているので、途中の2つの蜂を逃がさなければ揃えやすい。

だが、結局このノルマで安定して2周目に行けるようになる頃には、得点もかなり上がっているはずだ。無理に蜂を取っていると、ボムと残機が減ってくる。2周目のことまで長期的に考えていけば、むしろ得点をかHIT数のノルマを狙ったほうがよいかもしれない。



さらに右端に蜂が。ボムを使うのが安定している。



画面の左端に蜂がある。ここからが取りにくい。

得点5000万以上 実力の壁

すべての基本となるのが、クリア条件5000万点以上である。うまくなることによって自然に点数UPし、2周目に行けるようになる。点数でクリア条件を満たすのが、一番理想的な形だ。

では、具体的にどうやって点数を上げていくのか。得点に一番かかわるのが、ボムをためこむマキシマムボーナスと、HIT数によるボーナス得点である。

意外に知られていないのが、マキシマムボーナスはボムをためこむと、×2、×3と、どんどん入る点数が上がっていくということ。マキシマム中の点数のケタの回る速度が違うのだ。

例えば、2面で最初のボムを取ったとき、そこまででボムを使っていれば×1、使っていなければ×2となる。どちらの場合でもマキシマムの表示が出るが、中身は違う。要するに、ボムを使わずに生き残ればいいということだ。2周目に進むには、1~4面を通してノーボムノーミスで進めば、5~6面でよほど点が低くない限り大丈夫だろう。

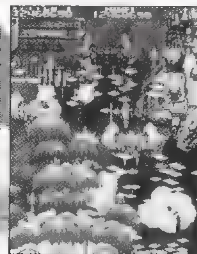
HIT数も結果的に5000万という点数に絡んでくる。



ノーミスノーボムで4面をクリアすれば3000万はいける。

タイプCは330HITと、HIT数の2周目に進むノルマが高い。そこまでいかずとも、5~6面でボムを使わず粘り、200HIT以上を何回か出していけば、得点が5000万を越えてしまうだろう。きちっとパターン化しないまでも、2面、4面で少しHIT数が増えるだけで、1000万単位で変わってくる。

マキシマムボーナス、HIT数共にいえることは、ボムを使うなということ。ボムを無理して使わないことが、点数UPにつながり、2周目への道をひらくのだ。(ちなみに全国レベルでは、5ボス到達時に1億点を超える)



3面の針弾の稼ぎも、得点UPには欠かせない要素だ。

HIT数ノルマ以上 集中トレーニングでパターン化

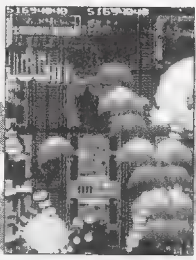
1周クリアしただけの人にとって、HIT数のノルマは達成しがたいものに思える。基本的に、きちっと倒す敵の順番とタイミングを考えてパターン化しなければいけないからだ。

2面の480HITがその典型で、きちっとパターン化する必要がある。しかし、マスターしてしまえば、2面クリア時にすでにノルマ達成となる。怒首領蜂をとにかく極めたい人は、集中的に練習してみるのがいい。

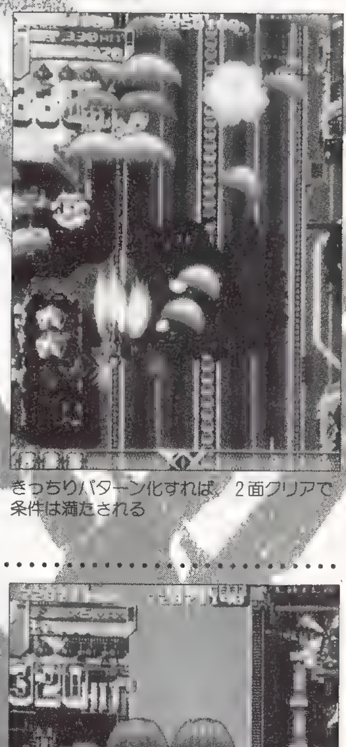
だが、少しずつうまくなりたい人には、その練習が厳しい。そんな中で、生き残ることを目指しつつHIT数のノルマを達成できるのが5面の後半だ。

ここは、ザコが多量に出てきて辛いが、ボムを使わずに生き残るだけで400HIT以上つながってしまう。タイプCのショット強化なら、充分狙っていけるだろう。

結果的に、HIT数と得点のノルマは、密接な関係にあるといえる。



ひたすら粘るだけで400HITしてしまう。



きっちりパターン化すれば、2面クリアで条件は満たされる

おすすめ 2タイプノルマクリア法

●タイプ1
蜂に得点で保険をかける

最初にとっつき易いノルマは、蜂を1~4面パーフェクトに揃えるというもの。それをさらに確実にするため、得点のノルマを二重に保険をかけていくとやり易いだろう。

1~3面は、ノーミス&ノーボム、蜂パーフェクトを目指す。これは1周クリアしている人なら、それほど無理はないはず。もちろんミスすることもあるので、4面以降は柔軟に方針を対応させていく。

1~3面で、ボスで死んでいた場合は蜂の条件が生きている。4面後半でボムを使い確実に蜂をGETしよう。

1~3面で死んで、蜂も逃していたら、4~5面で蜂を狙っていくのが1つの方法。

逆に、4面途中までノーミスノーボムできたら、蜂より点数を優先していこう。たとえやられたとしても、点効率からいってノルマ達成の確率が高いからである。



この時点でノーミスノーボムなら、蜂を逃がしてもいい。

●タイプ2
得点とHIT数で勝負

少し慣れてきたら、蜂のことは深く考えず、得点とHIT数で勝負をかけたい。2面、4面、6面のHITをつなぐパターンをマスターしていなくても、十分2周目に進むことができる。

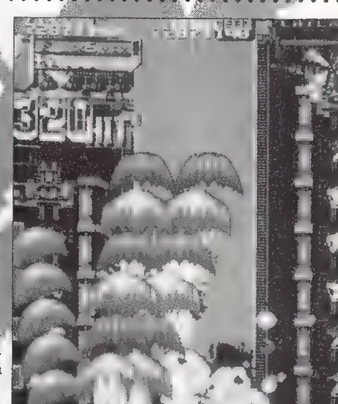
目指すのは、1~4面のノーミス&ノーボム。マキシマムボーナスをフルに活用し、4面クリア時で3000万以上出していこう。

あとは、5~6面の道中でボムを節約し、粘って死ぬくらいのつもりでいく。HIT数のノルマを達成できずとも、200~300HITを何回か出せば、余裕で5000万に届く。

1~4面でノーミスノーボムだからといって、5~6面でボムを使いまくると1000万くらい平気で点が落ちてしまう。5面ボス、6面ボスにはボムを使ってもOK。

前半でバリバリ死んで、点効率がメチャクチャ低くても、5面後半で勝負がかけられる。粘って330HIT以上いければOK。6面でもがんばれば、点効率は上げられる。

このように、ボムを極力使わない実力をつけることによって、かなり安定して2周目に進めるようになるはずだ。



6面でボムを使わず頑張れば、500万の上乗せが期待できる。



遂に2周目突入だ!

水無月に煙る紫陽花も大満足

殿様ご機嫌、しっとり濡れる霧雨攻略

つなぐ快感、ここにあり!

コンボの基礎知識

『怒首領蜂』の重要な稼ぎフィーチャーとなっているコンボ(正式名称:GET POINT)システム。今回は、このコンボについての基本的な考え方と、その応用編として、1周目1~2面のコンボのパターンを、写真で詳しく紹介していこう。男なら、つなげ!

担当:RED (協力:ECM-FISCHER)

コンボをつなごう!

そろそろ1周クリアできる人も多くなってきたけれど、コンボを意識して狙っている人や、ちゃんとつなげている人はまだまだ少ないようだ。

生き残るのも難しい後半面はともかく、余裕のある1~2面ではそろそろコンボを狙ってみてはどうだろうか。

特に2面はステージの最初から最後まですべてつながり、480~490という、とてつもないHIT数になる。もちろん、この時点で2周目挑戦権獲得である。スコアもただ普通に撃っていた場合より数百万~1000万点も高くなるのだ。そしてなにより、気分がいい(これが一番重要!?)。

今回は1~2面のコンボのパターンを紹介するが、その前にコンボ狙いプレイのための基本的な知識、コツのようなものをまとめてみた。

ごく基本的なことについては以前本誌でもとりあげたが、ここではそれらのおさらいも含めて、もう少し詳しく見ていくことにしよう。

超基本!少しずつ撃て!

敵を破壊すると、画面左上にあるゲージが上がる。そしてこのゲージがゼロになるまでに次の敵を破壊すればHITがつながる。

では、ゲージが満タンのときに敵を撃ったら、その分のゲージはどうなるのだろうか?

答えはもちろん「無駄になる」だ。

このことは、ほとんどの人が頭では分かっていると思われるが、実際のプレイでは敵をどんどん早く撃ってゲージを損してしまい、敵が少なくなってつなぎにくくなる肝心な場面で、撃つものがなくなってコンボを切らせてしまうケースが多いようだ。

「いつもここで切れちゃうんだよな~」という場面があるとしよう。その場面でキツくなってしまうのは、実はその場面そのものよりも、少し手前の場面に原因があることも多いのだ。

ということで、ザコヘリやザコ戦車がたくさんいる場面でも、あとのつなぎを考えて計画的に撃っていこう。

レーザーについて

基本的なこととして、レーザーを堅い敵に当てている間はそれだけでゲージが一定量キープされ、コンボが継続されることは知っていると思う。この性質を利用しなければつながらない場所は多い。ただし、一定量キープされているといってもほんのちょっぴりなので、レーザーを当てている敵を破壊せずに"つなぎ"にして別の敵を撃ちに行く場面では、無駄な動きをしたらすぐ切れてしまうので注意。2面の後半ではこのような場面が多い。蜂を出すのに必要なこともあって、レーザーを使う場面というのは結構多いのだが、この"レーザーにチェンジする場面"の多くは、同時にミスしやすい場面でもあるので注意しよう。

意識しておきたいのが、ショット状態からレーザーを発射するまでには、ちょっと時間がかかる、ということ。

特にショット強化機体の場合はレーザーが出るのが遅いので、ゲージがある程度ないと、レーザーが出て次の敵に当たるまでにコンボが切れてしまう場合がある。その場その場において、しっかりしたパターンを作り、安定させていこう。

敵をレーザーで破壊すると、ショットのときよりゲージの溜まりが少ないということも一応覚えておこう。

意外な落とし穴は、レーザーで遠くから堅い敵を撃っているときにPアイテムを取ってパワーアップすると、一瞬レーザーが途切れてコンボが切れてしまう、という現象。フルパワーになってしまえばこういうことはおきないが、1面中ボスや、2面の前半でなりやすいので注意。

蜂と星

意外に知らない人が多いのが、蜂を出すことでもゲージは増える、ということ。コンボをつなぐために重要な場面もあるぞ。

また、背景に隠されていて、撃つと出てくる星アイテムについても、ゲージが増える。

これらはHIT数にもカウントされている。

あとは練習あるのみ!

今回は人気の高い、Cタイプのショット強化機体での、1面前半、2面のパターンを紹介してあるが、他の機体やレーザー強化にも応用が効くパターンとなっているので、参考にしてみよう。なお、2面についてはコンボ優先のため、蜂を1個無視するパターンとなっている(レーザー強化なら全部取れる)。

もちろん、ここに載せてあるパターンをそのまま覚えても問題ないし、自分のやりやすいようにアレンジするのもいいだろう。ただ、いずれにせよ、これらのすごいコンボをマスターするのはかなりの練習が必要。ちょっとやってできるようなもんじゃないので、気長に練習してほしい。

それでは、キミたちの健闘を祈る。

COMBO! 1面



1 スタートしたら左上へ。戦車の弾に注意。ショットで少しずつ撃っていく。



2 右のオプションの弾で少しずつ撃っていく。



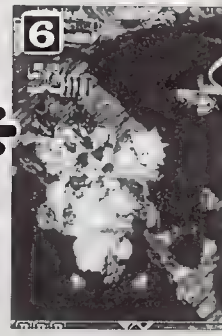
3 ギリギリ画面下で右端の戦車を撃ち切るように。



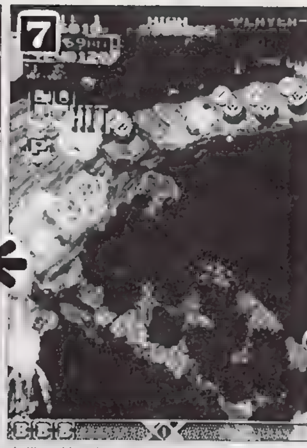
4 下の戦車を撃ち切ったら、すぐにレーザーにして1~2個目の蜂を一度に出してしまう。



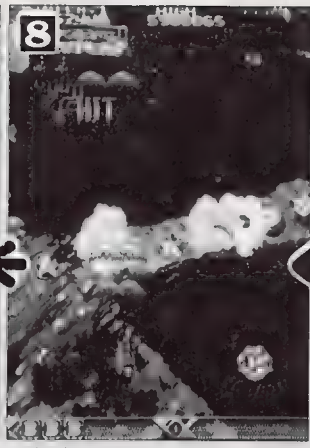
戦車をちょっとだけ撃ち、ショットに戻して、蜂を2つとも回収。



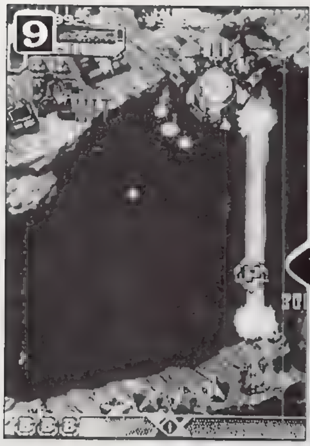
ショットで撃ちながら左へ行く。ここはあんまりゆっくり動くと、上の細道の砲台まで撃ってしまい、後がつながらなくなるので注意。



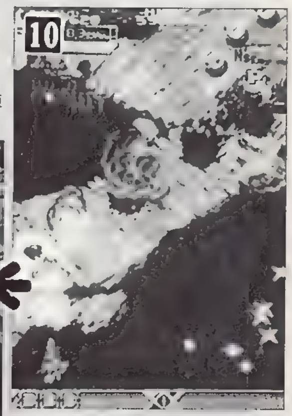
左端に着いたら一瞬レーザーを撃ち、蜂を出し、即回収。この時点で細道の砲台がある程度残っていないとダメ。



細道の砲台をショットで少しずつ撃ちながら右へ。



右端まで来たらレーザーを撃ち、蜂を出し、即回収。そのままレーザーを画面上のほうにいる緑色の中型機に当てる。



レーザーのままキャリアを破壊してしまい、左の戦車もすべて撃ち切る。



ショットに戻し、右上のほうの戦車を少しずつ撃ちながら右へ行く。



オレンジ色の大型戦車の弾をこの角度で撃たせる。弾の塊を右へ避けたら、一瞬だけレーザーにして蜂を出し、即回収。



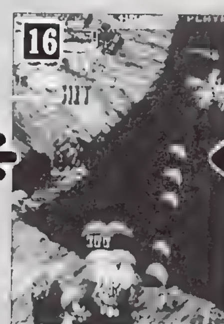
蜂を回収したらショットに戻し、砲台や戦車を撃ちつつ左へ切り返す。オレンジ色の大型戦車の2回目の弾は、右へ誘導しておく。



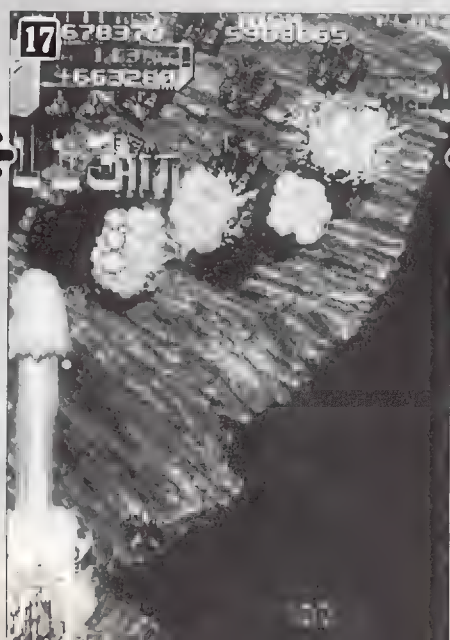
ショットのままオレンジ色の大型戦車を破壊してしまう。



オレンジ色の大型戦車を破壊したら、左上に見えている3個の砲台を撃ってゲージをキープ。



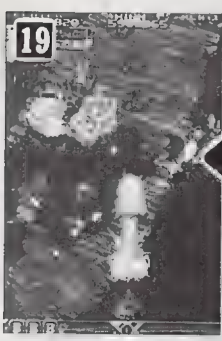
右上からくるヘリを撃ち、ゲージをキープ。



左下に戻り、一瞬だけレーザーにして蜂を出し、即回収。



ここまでつながれば9割方成功。



このあたりは適当に撃ってればOK。蜂を忘れずに。

殿様ご機嫌、しっとり濡れる霧雨攻略

20



このあたりの戦車は、右上のほうまで一気に撃っておかないと、後で撃ち切れなくなるぞ。

21



細道の左端の蜂を取りに行く。蜂を出して回収したら、すぐショットに戻して右へ戻る。

22



画面右下まできたら、レーザーにする。ここから中ボスを倒すまでずっとレーザーのままだ。

23



画面右下で、右端から出てくる戦車を撃ちながらヘリを待つ。

24



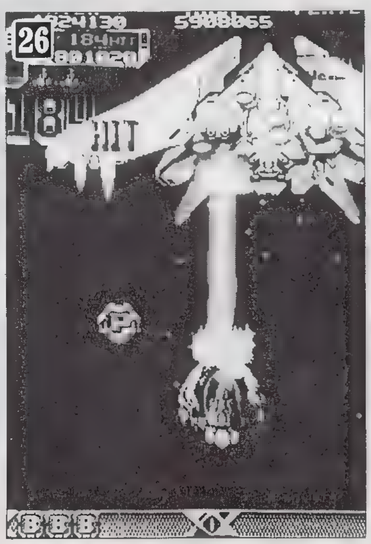
戦車を撃ち切ったらヘリを撃ち、アイテムキャリアにレーザーを当てる。

25



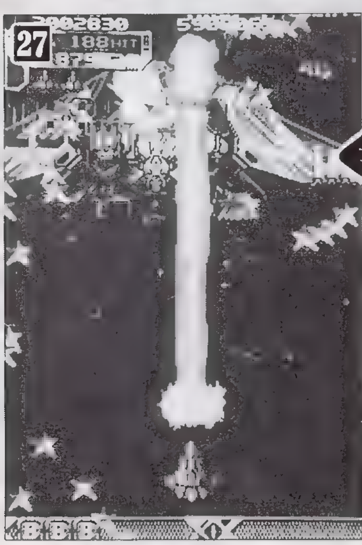
中ボスにレーザーをつなぐために、アイテムキャリア破壊後も画面一番下でレーザーを撃ちっ放しにして、中ボスが来るのを待つ。

26



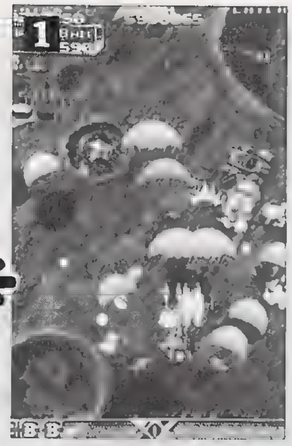
中ボスを破壊するまでPアイテムは取らないこと。

27



中ボスを破壊して190HITで合格！

COMBO! 2面

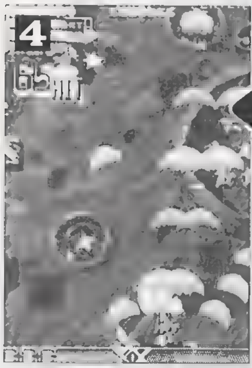
1

スタート直後から30HITぐらいまでは、ヘリや戦車を適当にゆっくり撃っていればOK。

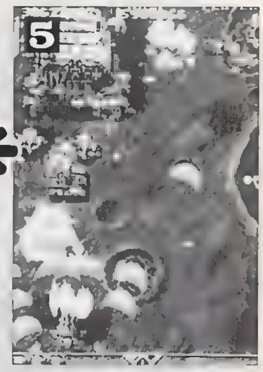
2

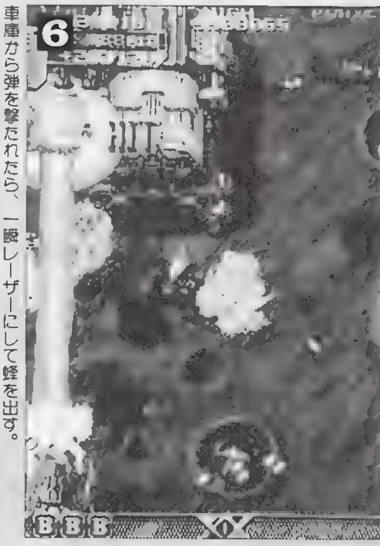
画面右上に巨大クレーターが見えたら、巨大クレーターの下から出てくる戦車群をショットで少しずつ撃って時間を稼ぐ。

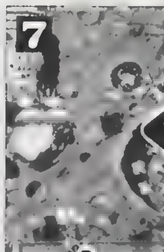
3

巨大クレーターがすべて見えたら、中の星アイテムを出す。

4

星アイテムを出して稼いだゲージで左へ行く。

5

青い建物（以下「車庫」）の手前の戦車を撃っている。

6

車庫から弾を撃たれたら、一瞬レーザーにして蜂を出す。

7

すぐにショットに戻し、右上からくるヘリを撃つ。

8

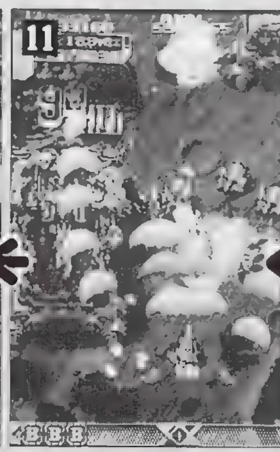
ヘリを撃ったら、すぐまたレーザーにして車庫につなぐ。

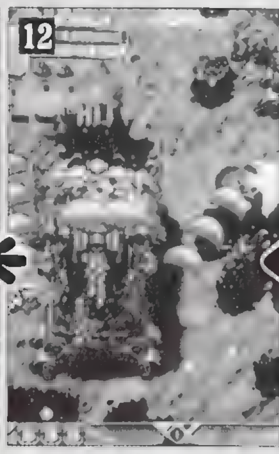
9

そのままレーザーを撃っていると車庫が壊れるが、中から大型戦車が出てきて、こいつにレーザーがつながる。できるだけ大型戦車の右端にレーザーを当てているように

10

大型戦車が壊れたら、レーザーのまま少し右へ動き、画面一番上、中央から出る戦車を少し撃ち、ショットに戻す。

11

ショットで右の車庫の下から出てくる戦車を撃っている。

12

ショットのまま移動して蜂を取る。取ったらすぐレーザーにして、車庫から出てくる２台目の大型戦車にレーザーをつなぐ。

13

２台目の大型戦車破壊。こいつに弾を撃たれそうだったら、真下へ撃たせて、右へ避ける。

14

ショットに戻し、右の車庫の下の戦車群を撃っている。

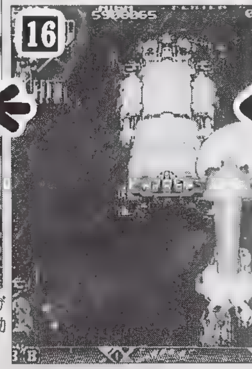
水無月に煙る紫陽花も大満足

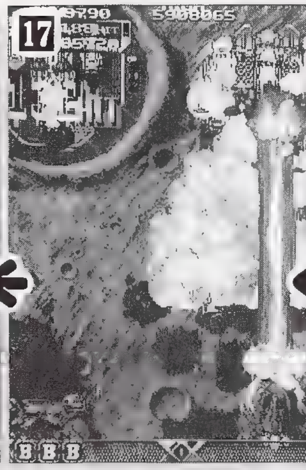
殿様ご機嫌、しっとり濡れる霧雨攻略



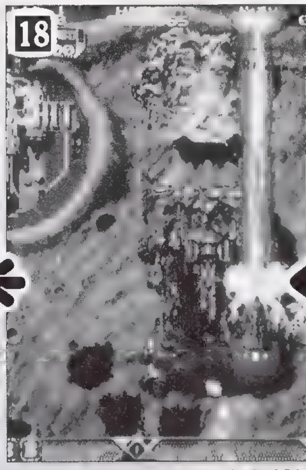
この位置で、戦車群を撃ち切ったら…、

レーザーにして蜂を出し、すぐに少しだけ左へ戻る。大型戦車の弾を真下に撃たせたいからだ。





車庫が壊れレーザーが大型戦車につながる。大型戦車からの弾は少しだけ右に動いて避ける。同時に車庫の弾もくるが、難しい弾避けではない。



大型戦車が壊れ、その後ろの花壇（？）にレーザーがつながる。ここで、さっき出した蜂を回収。



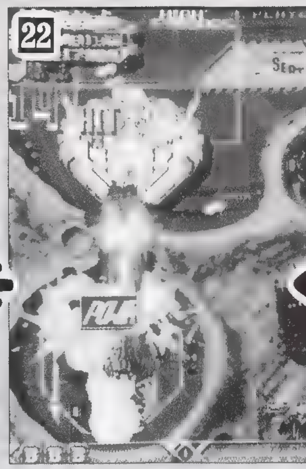
花壇が壊れたら、その後ろの戦車を2台ほど撃つ。



戦車を撃って稼いだゲージで左へ行く。もちろん、ショットに戻して急いで動く。

またすぐに、レーザーにして左のアイテムキャリアに重なってしまおう。





アイテムキャリアが壊れたら逃さずにPアイテムを回収。そのままレーザーを上にいる地上物につなぐ。



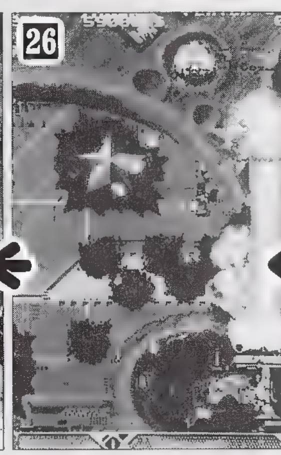
この中型戦車2台も壊してしまい…、

レーザーのまま右に動き、こいつにレーザーをつなぐ。

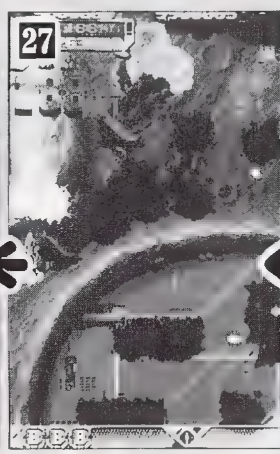




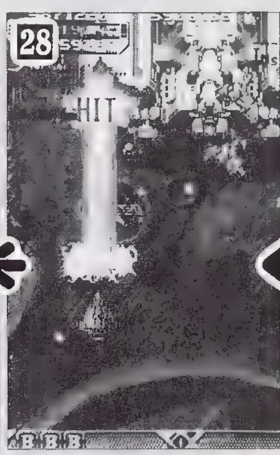
地上の戦車等を撃ち切ったらショットに戻して、左上からくるヘリ2機を撃つ。



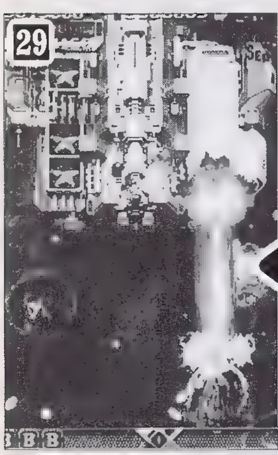
ヘリを撃ったら右へ戻り、一瞬レーザーにして蜂を出し、即回収。



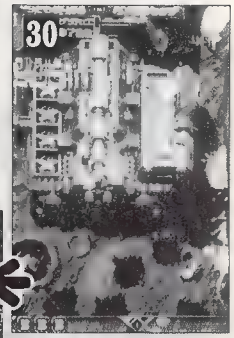
戦車を少しずつ撃ちながら左へ行き、レーザーにして蜂を出し、即回収。レーザーはそのまま撃ちっぱなしにして…、



ここへつなぐ。



ヘリの弾を避けながら右へ行く。



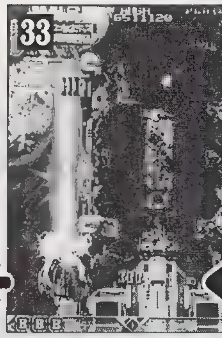
戦車を撃ち、そのままレーザーを突き抜けさせて、蜂を出す。

蜂を出したらショットに戻して、左のほうの戦車をガーッと撃ってすぐに右に戻る。

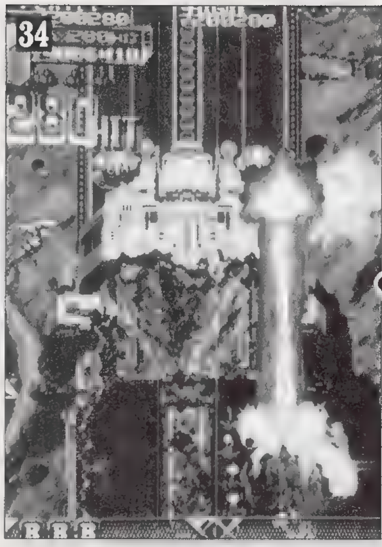




出してあった蜂を取り、ハッチから出てくる戦車群を撃っている。ハッチの砲台部分は早めに破壊してしまおう。

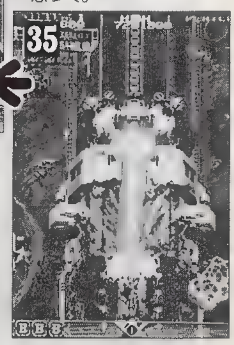


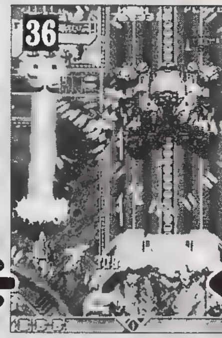
この辺で左へ行き、蜂を2個同時に出し、手前の1個を即回収して、すぐにショットに戻して右へ戻る。



ハッチから出てくる戦車をギリギリ最後まできちんと撃ち、レーザーにチェンジ。

中ボスにレーザーをつなぎ、一息つく。





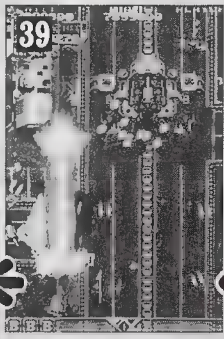
レーザーを撃ちっぱなしのまま左へ動き蜂を回収しつつ、手前の砲台を撃ち右へ戻る。

ここも同じように、砲台を撃ちつつ蜂を回収。



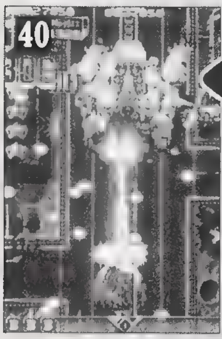
中ボスにレーザーをつなぎ一息つく。

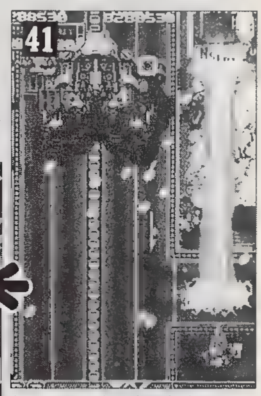




画面左上から出てくるヘリ、左の道路から出てくる戦車等を撃つ。

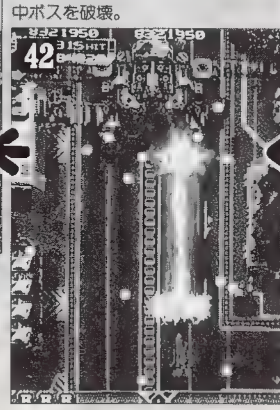
中ボスにレーザーをつなぎ、一息つく。

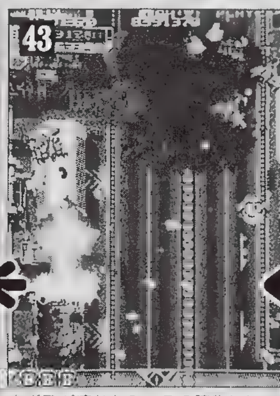




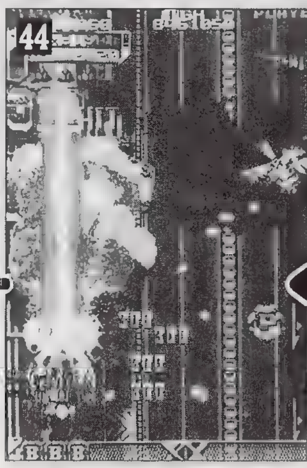
ここは、戦車、倉庫(?)、アイテムキャリアまで撃ってしまう。

中ボスにレーザーをつなぎ、ここで中ボスを破壊。





中ボスが壊れたら、この建物にレーザーをつなぎ…、



さらにその上の赤い屋根にレーザーをつなぐ。



ここまでくれば、後はショットで普通にバリバリ撃っていってOK。

これにてEXプラス

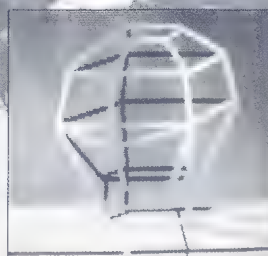
ストリートファイターEX

長い間続いたEX攻略もい[illegible]詰め。最終形態？のβ・γを誌[illegible]入していくぜ。これまでの知識を生かし、続きは君たちの家で、そしてゲーセンでってことにしておくかね。

さらに使用コマンド発見！サイクロイドγ

EXプラスの最終兵器溜め技重視の"サイクロイドγ"の使用コマンドを遂に公開!! で、それだけ載せておくのもなんかさみしーじゃん。ってことで他のキャラのインストも一緒に紹介しておこう。いたれりつくせりな号だが実はこれ、最終回なんだよね！ってな具合で、じゃあまた…。

サイクロイドγの起動方法
（ランキング画面に顔が出ている状態で）
●キャラセレ画面で
ガルダにカーソルを合わせてスタートを5回
ガイルにカーソルを合わせてスタートを4回
ダークにカーソルを合わせて中ボタンで決定



サイクロイドβ

必殺技	βシュートアッパー	→↓↘+Ⓟ
	βジャスティスフィスト	←↓↙+Ⓟ
	βプリム◇キック	→↓↘+Ⓚ
	β飛燕蹴	↓↙←+Ⓚ
	β竜巻旋風脚	↓↘→+Ⓚ
特殊	β前方転身	↓↙←+Ⓟ
SC	βKILLトランプ	↓↘→↓↘+Ⓟ
	β鬼燕翔	↓↘→↓↘+Ⓚ
	β真空竜巻旋風脚	↓↙←↓↙←+Ⓚ
	β雅竜滅蹴	空中で↓↘→↓↘→+Ⓚ
GB	βスカロパンチ	同じ強さのⓅⓀ同時押し

サイクロイドγ

必殺技	γ百裂脚	Ⓚ連打
	γスカロクラッシャー	←ため→+Ⓟ
	γスライディングアロー	←ため→+Ⓚ
	γファイナルパンチ	ⓅⓅⓅorⓀⓀⓀ同時押し（離して起動）
	γヘッドプレス	↓ため↑+Ⓟ
	γサマーソルトキック	↓ため↑+Ⓚ
特殊	γヘビースタブキック	→or←+大Ⓚ
	γ天魔空刃脚	ジャンプ中↓+中Ⓚ
	γダンス・ウインド	空中で↑以外+中Ⓟor大Ⓟ
	γフライングバスタードロップ	空中で↑以外+中Ⓚor大Ⓚ
SC	γレスアル★カーナ	↙ため↘↙↗Ⓟ
	γダブルサマーソルトキック	↙ため↘↙↗Ⓚ
	γ轟牙	←ため→←→+Ⓟ
	γニープレスナイトメア	←ため→←→+Ⓚ
GB	γガンジスチョップ	同じ強さのⓅⓀ同時押し

ゲーセンサービス企画 隠しキャラコマンド一覧表 EX plus筐体に貼ってネ♡

殺意の波動に目覚めたリュウ

必殺技	波動拳	↓↘→+Ⓟ
	昇龍拳	→↓↘+Ⓟ
	竜巻旋風脚	↓↙←+Ⓚ（計4回まで追加入力可）
特殊	旋風脚	→+中Ⓚ
	阿修羅閃空	→↓↘or←↓↙+ⓅⓅⓅorⓀⓀⓀ同時押し
SC	真空波動拳	↓↘→↓↘→+Ⓟ
	滅殺豪昇龍	↓↘→↓↘+Ⓚ
	真空竜巻旋風脚（空中可）	↓↙←↓↙←+Ⓚ
	瞬獄殺（3ゲージ消費）	小Ⓟ、小Ⓟ、→、小Ⓚ、大Ⓟ
GB	鎖骨割り	同じ強さのⓅⓀ同時押し

血の封印を解かれたほくと

必殺技	肘激崩	↓↘→+Ⓟ
	掌燐撃	↓↙←+Ⓟ（肘撃崩、振脚撃後も可）
	振脚撃	↓↙←+Ⓚ
特殊	肘崩（ちゅうほう）	→+大Ⓟ
	刈蹴（がいしゅう）	→+大Ⓟ
	流水（つかみ技）	レバー1回転+Ⓟ
SC	気連射（きれんえき）	↓↙←↓↙←+Ⓟ
	撃鳳技（きゃくほうぎ）	↓↙←↓↙←+Ⓚ
	連舞	小Ⓟ、小Ⓟ、→、小Ⓚ、大Ⓟ
	連昇激	↓↘→↓↘→+Ⓟ
GB	舞撃斬（ぶきゃくざん）	同じ強さのⓅⓀ同時押し



完成寸前って感じ
サイクロイドβ
多少欠点があってもいろんなことができるほうがいいという人は選んどけって。

担当：借金

多彩な必殺技を持っており、組み合わせを考えながらそれらを駆使して闘っていけるキャラ。それがベータである。ベータは攻撃手段が多々あり、状況別にチョイスできる分ほかのキャラに比べると優遇されている感がある。しかし多彩な攻撃を手にした半面、防御力はほとんどないため攻撃をもらったときのダメージ量ものすごい。だからできれば相手に攻撃させる隙を与えないで闘いたい。つまり攻撃が最大の防御になるキャラといった感じなのかな。

ゲージを溜めながらが基本

ベータが持つ必殺技は突進していくものが多く、飛び道具は持たないため牽制しながら闘うタイプではない。ゲージがあるときとないときの攻めは圧倒的にあるときのほうがアクティブに動かせるので溜めながら闘いたい。

ベータが中心としていく戦法は、β飛燕蹴を持っているというプレッシャーを利用して闘うこと。β飛燕蹴はヒットすればしゃがみ中Ⓟなどの中攻撃が簡単につながるので連続技で一気にダメージを取ることができる技。技のスピードも早いためどうしても相手は警戒せざるを得ない。



また、しゃがみ大Kがいわゆる足払いではなく、βホバーキック（ベガのスライディング）なので下段を強襲することもできる。またホバーキックの硬直はほとんどなく、相手との距離が遠くなればなるほどガードされたときの隙は短くなり、遠距離からガードさせたときはこちらが先に動ける利点もあるほどだ。このホバーキックとβ飛燕蹴のプレッシャーを最大限に利用して闘おうというわけ。

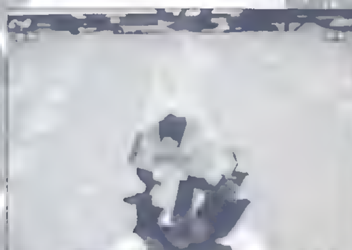


遠距離でガードさせれば先に動ける特典付き。しかも出が早い。

地上戦で主に使っていく技は横にリーチの長い中Kと大K。それにしゃがみ中Ⓟとしゃがみ小Kといった技。ふらふらしているときにも、相手が地上で技を出してきそうなときは中Kや下中Pで牽制する。相手が跳び込みそうなら大Kを置いて封じよう。あと、レバー入れ中Ⓚの存在も忘れてはいけない。

これらの攻撃手段は、相手にβ飛燕蹴とβホバーキックがいつくるかわからないという意識があるので割と多用していくことができる。もちろんプレッシャー負けしてがんがん跳び込んでくることも考えられるので、このときは大βプリム　キックを決めていこう。対空は完備しているので全然怖くないぞ。

ゲージを溜めながら闘うという点で、序盤にP投げを使っておくのもいい。決めたときはもちろん連打でダメージを稼ごう。そして相手を蹴りあげた後の起きあがりに必殺技を入力してリバーサルを頂戴しよう。カイリの戦法がベータでも使えるのだ。



投げを決めて、連打して、蹴っとばして



自分がリバーサルで起き上がるイケてる攻めがP投げだ

1回に1つの節約ゲージ法

最初に述べたがベータは防御力がほとんどないため相手に攻められる隙はなるべくなくしていきたい。なのでせっかく溜めたゲージを1回のチャンスに無理して使ってしまうのはややもったいない。ゲージのなくなった君が勢いよく攻められる姿はあまり見たくない。理想は、最低でも1ゲージ常にストックしている状態を保持して闘うこと。

ゲージを使う場面は主に以下の通り。

●連続技

β飛燕蹴（J大Ⓟ）・下中K・大βジャスティスフィスト・β鬼燕翔

のような攻めの連続技から、

大βプリム　キック・β雅竜滅蹴

といった守りの連続技まで好きな場面で使っていくことができる。しかしガードされた後に反撃を受けることがない必殺技、スーパーコンボがないため基本的には出すからには当てていきたい。もし必殺技をガードされたときには一応隙がそれほどないβ真空竜巻旋風蹴を出す読みがもっとも手堅いだろう。



連続技もゲージを1つ使うくらいがちょうど効率がいい。

●GB

J大Ⓟ→GBや下小Ⓚ→GBといった基本に忠実な使い方でもベータはかなり効果がある。が、β飛燕蹴・GBということもできるのでGBも比較的狙いやすいベータ。GBを決めた後は連続技の前者を決めていこう。

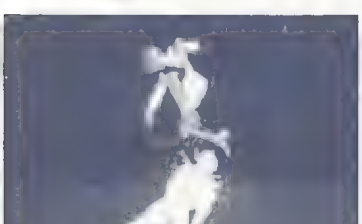
●対空

守りの連続技にある大βプリム、キック、β雅竜滅蹴も強力であるが、ベータはβ鬼燕翔の無敵時間から攻撃を発生するため完全無敵対空として使用することができる。なので、ゲージがあるときに相手が跳び込んできたときは迷わずβ鬼燕翔を決めるのもいいっすね。ちょっとした待ちキャラにもなれるわけだ。



ガードされたときは出すのも手感が基本的には詰み。

攻めてよし守ってよしの万能キャラベータ。しかし守りきれないとちょっとした攻撃をもらうだけで想像を絶するダメージになっていることを見逃してはいけない。好き勝手に攻めるだけでも結構いけるけど一応覚えておこうね。



対空に使ってもかなりいい減りが期待できる。

水無月に煙る紫陽花も大満足

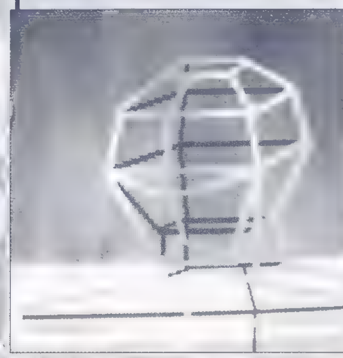
殿様ご機嫌、しっとり濡れる霧雨攻略

カクいけど動きはスムーズ

執拗なまでの足元攻めが印象的なγ。連続技もイカしてます。

サイクロイドγ

担当：はまー



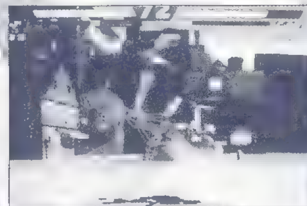
似て非なるその性能

まず、γの主軸となる技を細かく見てみよう。

●γスライディングアロー
ブレアと違い関節技には移行しないが、大で出せば移動距離が長くダウンを奪える。一方、小・中は倒れないが、技の終わり際を当てることで相手よりも早く動けるようになる。ラッシュのメインとなる技だ。

●γスカロクラッシャー
技の出が非常に早く、判定もへたな跳び込みに対して対空になるほど強い。ただし、ガードされると着地に足払いなどで反撃されてしまう。γはスーパーコンボがすべて溜めなので、スーパーキャンセルによるフォローは難しいぞ。

●γサマーソルトキック
一見ガイルのものと同じだが、実は無敵時間が短く対空には使いづらい。相打ち覚悟の超引きつけか、早出しでカスらせるようにして使おう。



これだと一方的に潰されて、しかも地上くらい。大ピンチ。

●γニープレスナイトメア
ダブルニー×3の6段技になっていて、ガードされてもすべて出てくれる。隙が少なく、スーパーコンボの中では一番安定して使えるぞ。

●γガンジスチョップ
ガードブレイクはダランのものを使用。出るまでが早いので、ラッシュ中に混ぜると強力だ。

攻めるために溜める！

γはとにかく溜めが重要。いついかなる時でも溜めておきたい——と言いたいところだが、γサマーが迎撃に使いづらいので、固まってしまうのはいただけない（γダブルサマーが使えれば待つこともできるが…）。跳び込みやγクラッシャーを使って攪乱しよう。

γの跳び込みは強い部類に入る。γ天魔空刃脚があるので幻惑度が高く、またパンチでもキックでも空中投げができるので、ジャンプがかち合った場合でも偶然投げてくれることが多い。

γクラッシャーはとにかく判定が強いので、相手が動こうとしたところにポコポコ当たる。跳び越されても大きく移動するので、まず反撃されることはない。飛び道具には弱いが、大のγSアローで下をくぐりつつ反撃できるので、こちらも忘れずに。



別名ファーストアタック技。ただしガードされると逆に25ドットプレゼント。

γクラッシャーがヒットした場合はスタート時ぐらいの間合いで五分の状態になるので、跳び込み、γクラッシャー、小・中γSアロー、γヘッドプレス、早出しのγサマーなどを使い分けよう。技を当てるかダウンを奪うかしたら、次のラッシュで一気に大ダメージを奪いにかかる。

これぞγの真骨頂！足元狙って滑り込め

主導権を握った状態で相手に接近したら、しゃがみ中キック（パンチ）と小γSアローでラッシュをかけよう。小γSアローは先端を当てることで、次のしゃがみ中キックを連続技や連続ガードにすることができる。溜めができていれば、さらにキャンセルで必殺技が出せるので非常に強力だ。



このへんからヒットさせれば、



次の通常技が連続に。キャンセルサマーで安定3段。

また、しゃがみ中キックの先端からキャンセルで小γSアローを出すと、相手の目の前でスカらせることができる。バレると危険だが、もし固まっていたらキック投げで投げてしまおう。この後はγ轟牙の追い打ちで大ダメージを狙えるぞ。



←に溜めて叩きつけ後→←P（右向き時）。安定してる。

組み合わせは自由に…

最後に、チャンスで決めておきたい連続技を紹介しよう。

●J大P→下中P→下中K→γサマー（→γダブルサマー）
一応基本。J大Pはめくりでも可。



γニープレスの5段目にキャンセル。一見空中だが地上判定だ。

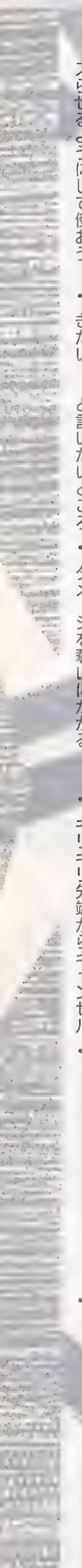


流れるようにγレスアルへ。ゲージがないときはここをγダブルサマーにしよう。



最後はγ轟牙でもγニープレスでもいい。すべて地上でクリーンヒットするぞ。

●J大P→下中K→中γSアロー
●下中P→下小K→小γ百裂脚（×1）
●小γSアロー→下中K
これらが正面から入ったら、続けてキャンセルして、
●γニープレス（×5）→γレスアル★カーナ（×4）→γダブルサマー
が狙える。キャンセルタイミングが難しいが、縦回転を繰り返すγは必見！



	内容	ヒット数	ダメージ	ゲージ数
ベガ	GB→下中Ⓟ→下中Ⓟ→下中Ⓚ→大サイコクラッシャー	5	40%	1
ベガ	デススルー（Ⓚ投げ）→ニープレスナイトメア→サイコキャノン→ニープレスナイトメア	17	40%	3

GBの後は、ジャンプからよりも歩いてこの連続技を決めるほうが強力。K投げから始まる連続技は、投げた後にすぐ後ろ溜めを開始。ベガの位置が変わるのでレバー後ろのままで、後ろ溜め前まで完成する。相手を地面に叩き付けるところあたりで残りの後ろ前Ⓚを入力すれば投げの後に追い打ちで決まるぞ。



サイコキャノンは3発くらい当たったら離すのがポイント。

連続技は見た目も重要!!
実用&放出連続技

PS版でも決まる保証ははっきりいってない。
メーカーに皆で祈ろう。

担当:借金

表の見方

このページでは、プラスになって初めて出現したキャラクター（いわゆる新キャラ）の連続技と、プラスになって決まる連続技が若干変更したキャラの連続技を紹介していこうと思う。

まず最初に表の見方を説明しておこう。

表の左上にそれぞれのキャラ名があり、そのキャラの連続技内容を指しているということはすぐ分かるだろう。

そしてキャラ名の横にある枠に内容というものがある。これは、そのキャラが普段狙っていくべき連続技を紹介しているので確実にマスターしておきたい。その下の枠に載せている内容は、ゲージを一気に使った時の連続技。基本的にダメージ重視で紹介しているが、ゲージを3つ使った連続技を簡単に作れるようなキャラにおいてはダメージよりも魅せることに重点を置いた連続技が載っている。中には難度が非常に高いものやコツを要するものもある。このような技には下にワンポイントテクニックを書いてあるのでそこを参考にしよう。

そして連続技の内容の横にヒット数・ダメージ・ゲージ数とそれぞれある。特にダメージやゲージ数は、戦法を練る上で重要になる部分なのでかなり参考になるはず。

平たくいってしまえば上の連続技が基本コンボ、下の連続技が魅せるコンボということなので通常の対戦においては必要な上のコンボだけは押さえましょう。でも下のコンボも知識として覚えておこうね、ということなのだ。

僕たち少し変わりました

●ダラン

J大Ⓟ→下中Ⓟ→大ラリアット→インドラ～橋→ダランキャッチor大Ⓚ→インドラ～橋

変更したポイントは2つ。しゃがみ中Ⓚにキャンセルがかからなくなったので代わりにしゃがみ中Ⓟを使うのが1つ。2つめはインドラ～橋の後の相手の落ちてくる位置が自分の目の前になったのであまり動く必要がなくなったこと。これは対空やいきなり出したときのインドラ～橋にも当てはまるので、めくりっぽく決めたときにもプラスでの落ちてくる位置というものを把握する必要があるぞ。

●ジャック

J大Ⓟ→下中Ⓟ→下中Ⓚ→大ダッシュストレート→ホームランヒーロー→下中Ⓟ→下大Ⓟ→ホームランヒーロー→下中Ⓟ→下大Ⓟ→ホームランヒーロー→下大Ⓟ→大ダッシュアッパー

EXで決めていたホームラン→しゃがみ大Ⓟ→ダッシュアッパー→ホームランという連続技がプラスになって決まらなくなったので、代わりに使う連続技。ホームラン後に落ちてくる相手をしゃがみ中Ⓟで拾い、目押しでしゃがみ大Ⓟをつなげてキャンセルホームランで完成。またこの連続技で相手を浮かせた後は地上の相手にホームランを決めたときよりも浮く高さが高いので体重の思い相手には、

ホームラン→下中Ⓟ→下大Ⓟ→ホームラン→J大Ⓟ→下大Ⓟ→ホームラン

という連続技も可能。



すると目押しのしゃがみ大Ⓟが入るのでさらにキャンセルだ。



ホームランで落ちてきた相手をしゃがみ中Ⓟで拾ってみる。

●カイリ

対空大魔龍裂光→雅竜滅蹴→神鬼発動→雅竜滅蹴

龍武（レバー入れ中Ⓚ）→神鬼発動→雅竜滅蹴→神鬼発動

空中で出せるスーパーコンボが1つ加わったのでこのような空中連続技が完成した。対空の魔龍裂光から決めるときは、なるべく低い打点で雅竜滅蹴を出すのがポイントだ。また龍武→神鬼発動後の連続技は、ヒット確認が容易なのがいい感じ。でも一気に使ってしまうとちょっともったいないのでレベル2（ゲージ2つ）がおすすめだね。

●殺意の波動に目覚めたリュウ

J大Ⓟ→下中Ⓚ→大波動拳or「大竜巻旋風脚×3→真空波動拳（→滅殺豪昇龍→真空波動拳）

最初の真空波動拳までが基本コンボ。ダメージは60%といったところでダメージは文句なし。続きは豪鬼が決める要領で出そう。



ゲージが3つあるならここにダメ押しの雅竜滅蹴まで決めてやろう。



地上戦で相手を強襲する俗称〇〇さコンボがヒット。

殿様ご機嫌、しっとり濡れる霧雨攻略

血の封印を解かれたほくと

内容	ヒット数	ダメージ	ゲージ
J大Ⓟ→下 中Ⓟ→小肘激崩→小掌燐撃→気連射	14	63%	1
GB→J大Ⓟ→下中Ⓟ→小肘激崩→小掌燐撃→連昇激→大掌燐撃→連昇激→大掌燐撃→気連射	20	90%	4

基本連続技はまさにほくとのものと一緒といった感じ。ダメージも文句なしだ。
GBからの連続技は、J大Ⓟから決めている間にゲージが一つ溜まるので最後に気連射が打てる。ただし最後の気連射のダメージは雀の涙。ゲージを節約して、ジャンプ大Ⓟ→しゃがみ大Ⓟを決めるのもいいかも。

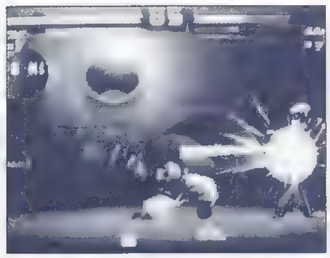


連昇激は2発目が当たらないと意味がないので注意しよう。

ガルダ

内容	ヒット数	ダメージ	ゲージ
J大Ⓟ→下 中Ⓟ→下中Ⓚ→大鬼斬	13	40%	0
J大Ⓟ→下 中Ⓚ→大襲牙→鬼燕舞	17	45%	1
J大Ⓟ→下 中Ⓟ→下中Ⓚ→大轟牙→(空)鬼燕舞→鬼燕翔→(空)鬼燕舞	23	75%	3

基本連続技のしゃがみ中Ⓚ→大襲牙→鬼燕舞は、しゃがみ中Ⓚを密着して当てるのが鬼燕舞をたくさん当てるポイント。鬼燕舞もレバーを前に入れて段数を稼ごう。
大轟牙→空中鬼燕舞の後の鬼燕翔からをたくさん当てるのは難しい。鬼燕舞後に少しだけ待ってから鬼燕翔を入力してみよう。

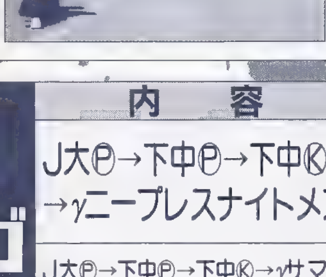


通常時は鬼斬か襲牙につなげるコンボだけでOKだけどね。

ガンマ

内容	ヒット数	ダメージ	ゲージ
J大Ⓟ→下中Ⓟ→下中Ⓚ→γニープレスナイトメア	9	45%	1
J大Ⓟ→下中Ⓟ→下中Ⓚ→γサマーソルトキック→γダブルサマーソルトキック	9	50%	1
小γスライディングアロー→下中Ⓚ→中γスライディングアロー(J大Ⓟ→下中Ⓟ→下小Ⓚ→小γ百裂脚)→γニープレスナイトメア→γレスアル★カーナ→γ轟牙	20 (21)	70%	3

サマー→ダブルサマーができるなら、γニープレスナイトメアよりもこちらのほうがよりダメージを与えるので強力。
γスライディングアローからの連続技は、スライディングの後半部分を当てるように中距離から出すことで連続技になる。後はタイミングよくしゃがみ中Ⓚにつないでいこう。

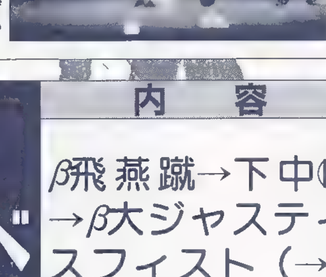


横、縦、横とスーパーコンボで決めていく様は格好よすぎ。

ベータ

内容	ヒット数	ダメージ	ゲージ
β飛燕蹴→下中Ⓚ→β大ジャスティスフィスト(→β鬼燕翔)	3 (9)	40% (55)%	0 (1)
J大Ⓟ→下中Ⓚ→中β竜巻旋風脚→βKILLトランプ→β雅竜滅蹴→β真空竜巻旋風脚	19	60%	3
J大Ⓟ→下中Ⓚ→β大ジャスティスフィスト→β鬼燕斬→β雅竜滅蹴→β真空竜巻脚	21	75%	3

飛燕蹴が決まった後は、相手のくらい硬直が長いので余裕を持ってしゃがみ中Ⓚにつなぐことができる。
βKILLトランプの後のβ雅竜滅蹴は、βKILLトランプの5発目など2度目の上昇中に出すことで決めることができる。β雅竜滅蹴の後は、膝の前の着地したところでスーパーキャンセルだ。



上昇中にキャンセルをかけることができるのがおもしろい。

スーパーカーで走る!! やっぱりつらい近道編

GTI CLUB

RALLY COTE D'AZUR

長いことやってきました
この「GTI CLUB」も今回で最終回！
最後は、ちょっと無茶をしようかと思っちょります！

担当：ずるずる

無茶だぁ〜っ! スーパーカーで 近道!! 曲がれな〜い!!

さて今回で最終回となる「GTI CLUB」であるが、最後はパーッと無茶をしてみることにしました！

その無茶とは…そう！あのスピードの出るスーパーカーで近道をしようというもの！

で、何が無茶なの？と思う方もいるでしょう。やってみてください！あのスピードで路地裏に入るの！



というわけで、スーパーカーで走ることにします。近道を走るためには、上級以上を選ぶのがポイント！逆走モードでもいいけど、それはちょっと無茶しすぎ！ほどほどにしないとね！ではスーパーカーで上級コースを走るとしましょう。

スタートは何も考えず全開で！これで高いところから一気に下へ！ガードをくぐったら左へ！おっとここ、減速しないと曲がり切れないぞ！アウトから一気に左へ！



街の中へ…こ、怖いよ〜!!

強引にクリップさせて外回りコースから街中へ。ロータリーのあるところを左から抜け、駅前の通りを走り抜ける！

この先、ストレートになっているのでかなりスピードが出る！調子に乗るのもいいけど、横からも前からもクルマが来ることを忘れないように！

少し坂を上ったところで分岐へ。ここは左へ。

道幅が狭くなることに気をつけて左へ入っていくぞ！





水無月に煙る紫陽花も大満足

殿様ご機嫌、しっとり濡れる霧雨攻略

車は急に止まれない!

道が狭くなり、右へ回りつつ広いところへ出る!すると正面には…そうあの踏切がある!

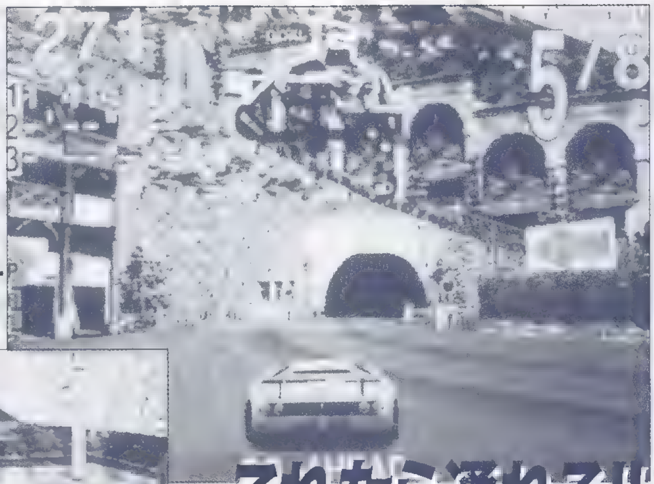
なんたってスーパーカーですからねえ、もし遮断器が降りていたら…止まれませ～んって感じ!

もしクラッシュしたくなければ、この踏切、遠くからチェックをして、確認をしないと止まれないぞ!

私ならこの際、突っ込むしかないでしょう!だって無茶するんでしょう!少なくとも列車にぶつかることはない。いくしかないっしょ!

でもスーパーカーだと、1周目で踏切に引っかかることはないはず（当然ここまでノーミスで来ていることが条件だけどね）。

運が悪ければばって話だね!



これなら通れる!!

速く走ることしか考えていないという人なら、細いところから出た瞬間から何も考えず、真っすぐ踏切に向かうだろう!遮断機なんて目に入るはずもない!アタックするのみだからね!

全開で踏切へ!

でもこの先、きついカーブのあるトンネルなのよね…。

あっ!やばい!!



暗いわ!きついわ!トンネル通過!!で、でも…

明るいところから一気に真っ暗なトンネルへ!

視界が奪われる演出もされているため、順走行でトンネルに入ったときは暗く見えにくくなっている。そこへ全開へ…。曲がれるはずないじゃないですか!当然ですね!









とにかく暗い!目を慣らすなんていうのは現実での話。待っていても目は慣れません!

減速をするのだが、そのタイミングは、踏切に入るあたりでアクセルを離し、ブレーキを踏むというもの。

この減速作業は、ハンドルを切らないようにし、クルマが不安定になることを抑えたい。

100km/h以下にできれば上等!これでトンネルへ進入だ。まずは右カーブから…。

おおーっ!目前に1位が!!



合流すればこっちのもの!おっと1位だ!

右カーブといっても暗くて見えないんだよね!何か頼りできるものを探すとすれば、路面に書かれている白線だろう。これに合わせて走ればコースなりに走れるはずだ!

「それだと道路の真ん中を走ることに…」と心配する人もいるでしょう!でも大丈夫!ここでは対向車は出てこないから!コース幅いっぱいに使って走ってやりましょう!

走る目安がわかったらトンネルをクリアしたい。

1つ目のカーブが右で、すぐ左へ。この左カーブ、それほど大きくなく、すぐ右へ切り換わることを覚えておこう。

右へ曲がり始めるとだんだんトンネル内が明るくなってくる。そう、出口が近いのだ。

出ればあとは楽でしょう!下っていくと元のコースへ。あとは上ってゴールへ!



トンネルを無事に抜けると…

ドリフトのコツを覚えて マクラーレンF1GTRで走ろう！ 初級DAY編

SCUD RACE

©SEGA 1997

ドリフト走行が速いことはすでに書いたが、より速く走るためには、やはりマクラーレンF1で走らないとね！

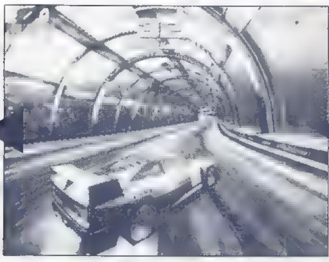
担当：ずるずる

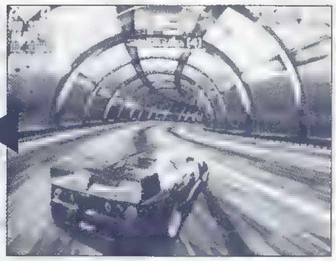
ドリフト走行解析！ フェラーリF40と マクラーレンF1GTR

先号にてマクラーレンF1GTRが速く走れるということに触れたが、それがどういう理由でそうなるのかを今回チェックしてみようと思う。

そのマクラーレンF1GTRと比べるのはもちろんフェラーリF-40だ。

この2台を高速コーナーで走らせ、ドリフト走行をさせて比べてみた。





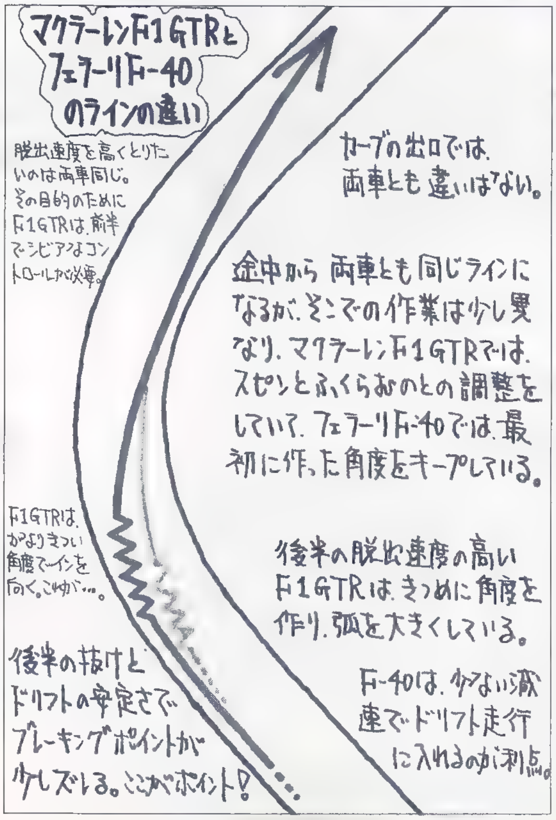


少ない減速でドリフト走行に入れるのがF-40の利点だ！

その違いを写真（わかりにくい！）と図版によって見てもらいたい。

実際に走って感じる速さの違いは、ドリフト走行をしてコーナーから立ち上がるときの脱出速度！

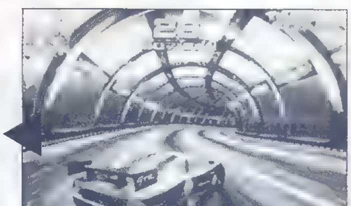
フェラーリF-40も確かに速いのだが、さらにトップスピードが上になるマクラーレンF1GTRのほうが、8気筒よりも12気筒のほうがより回るしね！なんてことも言えるけど、そんなテイストがゲームにも生きているのかもね！

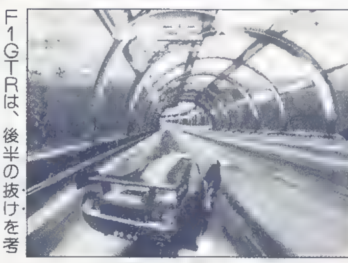


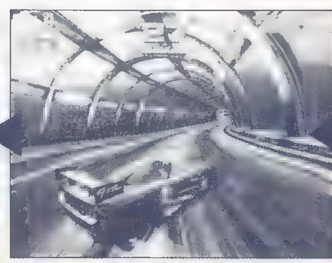
その脱出速度の違いで走り方が変わるのかという点を見ていくと、図版にあるように少しラインを変えて走るとよりそのマシンの性能が引き出せるのではないか、より高いスピードで走れると考えられる。

あくまでも「感じ」ではあるが、フェラーリF-40のドリフト走行は安定している。

これに対し、マクラーレンF1GTRは、長いことドリフト走行をすると外へふくらもうとするのだ！







F1GTRは、後半の抜けを考えてラインを作らないと…。

高回転域でのトルクがあると考えれば良さそうだが、これってけっこう扱いにくい。やり込んでみる必要があるね！

水無月に煙る紫陽花も大満足

殿様ご機嫌、しっとり濡れる霧雨攻略

初級・DAYコース マクラーレンF1GTRで攻める!!

今回も初級DAYコースを走るわけだが、選ぶマシンは「マクラーレンF1GTR」である。マジっす！マジにコース攻めるっス！



当然ながらミッションはマニュアル。このコースでは…と思うが、ドリフトさせたときのスピードの落ち対策で3速へ落とすのだ！これでより速く走れるようにできる！



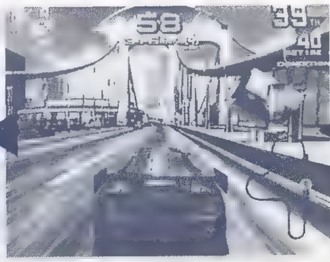
スタートから第1コーナーへ

スタートしてすぐアウトへ移動したら1つ目の左カーブへ進入。

しばらくミドルラインを走り、敵車の外側を走り、31位になった頃、インへ！

このライン取りのおかげでジャンプへ入りやすくなる！







オートドライブが解けた瞬間に右へ！でないとぶつかる！

ジャンプを成功させる！

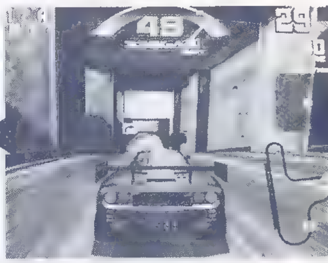
長い左カーブを途中からインに入ることで横Gを少なくし、ジャンプをコース左端からできるようにする。

ジャンプする方向は次の右カーブのインへ向かって！

スタートからここまでミスがなければぶつからないが、少しでもミスると空中で接触なんてことも…。タイミングと軌道も考えて飛ぶこと！









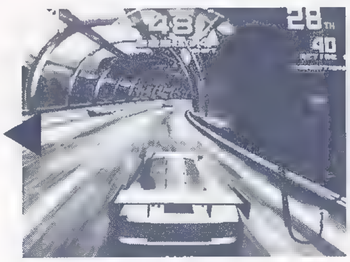
急なハンドル操作をするとスピンするので、小さく鋭くインへ！

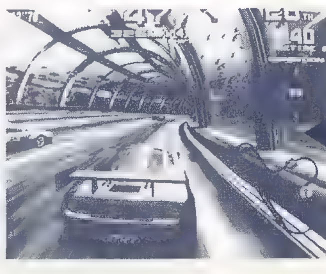
1周目はグリップ走行で！

ジャンプ時にハンドルを切っていなければ不安定になることはない。その状態をキープしたまま着地へ。

着地をしたらすぐインキープのために右へ切り込む。

ただ1周目は、敵車がいるため追突だけは絶対ナシ！





しっかりインをキープ！横腹からぶつかればケガは小さい！

ヤバそうな状態だったらきつめにハンドルを切り、少しドリフトさせるクルマの横腹で体当たりをすること。これなら減速を最小限に（っていうか、加速できないだけ！）することができる。

1周目ならそれでOK。2周目以降になると…敵車が少ないのでドリフト走行でスピードを上げたい。きっかけはきつくハンドルを切るだけ！あとは早めに戻すのみ！



オリャ〜とドリフト走行へ！ムリヤリだけど速い。早めに戻してね！



右カーブから左カーブへ！1周目は26位の右から抜くこと！

ドリフト走行で走り抜ける！

1周目の左カーブの進入では、26位のマシンの右側から抜けて入る。その理由は、左カーブをアウトから入るためと、ドリフト走行に入るためにインに切り込むスペースを空けておきたいからだ。

仮にインからいくと、カウンターの当て具合いにより、インのダートに入りやすくなる。ミスはできるだけ抑えこんでいきたいしね！

さてそのドリフト走行だが、アクセルは全開のままでOK。





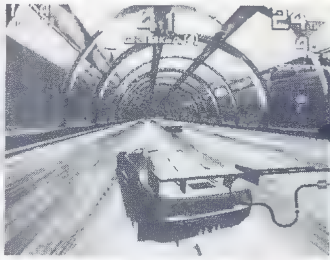
きっかけは、その手前の右カーブと同じくハンドルを急に切り込むことのみ。ゆっくりだとすぐグリップ走行に回復するので気を抜かないこと。

この左カーブでは、その手前までのスピードにもよるのだが、早い時期からドリフト走行に入れれば、カーブで起きる減速を抑えることができる。タイミングが合っていれば330km/h以上で走ることはそれほど難しくない。

難しいといえば、そのドリフト走行中のコントロール。

いっぱいに切っているとけっこうインに入ろうとする。これを調整するため、少しハンドルを戻したりするのだが、それが1周目だと大変！敵車のインに入るのかどうか。相対速度を考えてラインを作れるようにする。

怖ければアウトのままでいいしね。あとは抜け方。曲がりすぎないようにしたい。

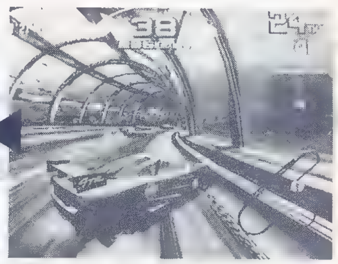


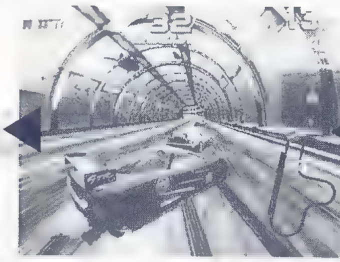
ドリフトさせるのは簡単！難しいのは…抜け！早めに戻そう！

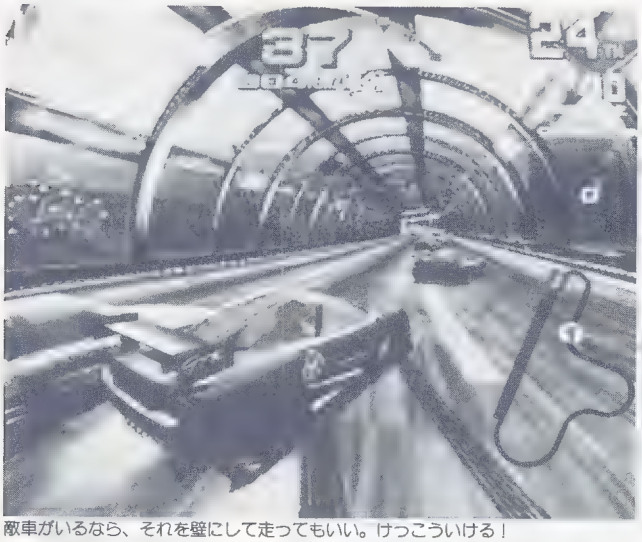
脱出速度を気にしろ！その1

次の右カーブは、アクセルオフでブレーキを踏み、減速とマシンの向きの調整でドリフト走行に入る。280km/hぐらいなので4速のままだ。

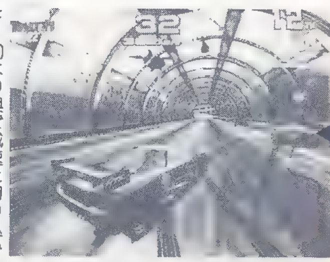
少しきつめに右を向かせ、横Gを耐えられるようにするのがコツ。あとは戻し！







敵車がいるなら、それを壁にして走ってもいい。けっこういける！



F-40より奥で減速と切り込みができる。後半が重要だぞ！

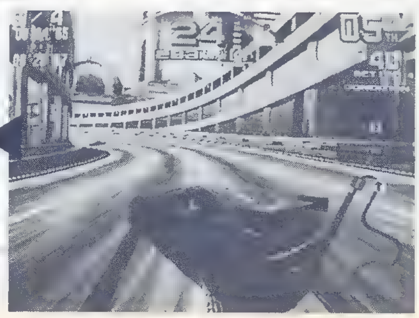
脱出速度を気にしろ！その2

300km/h以上で右カーブを抜け、さらに加速して最後の左カーブへ！

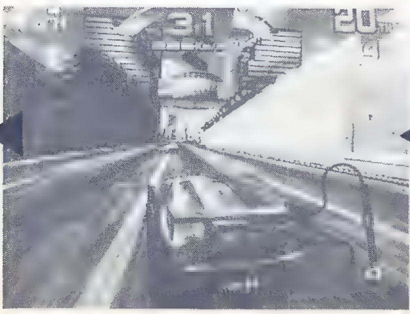
ここもドリフト走行で抜けていくのだが、カーブがきついため、より多く減速をする必要がある。

その量が増すため、4速では引っぱれず、（250km/hぐらいまで落ちる！）3速へ落とすことを忘れないでほしい。

そのスピードに合わせつつマシンを左へ向け、横Gに耐







水無月に煙る紫陽花も大満足

殿様ご機嫌、しっとり濡れる霧雨攻略

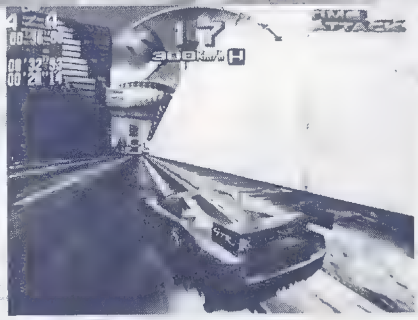


後半の抜けも大切だが、インに向ける角度もかなり重要！

えられるようにしておく。

その状態をキープし、アクセルをハーフアクセルにし、外側へふくらんでいくのを抑え込むこと。

後半になったらアクセルを踏み込んでいき、カウンターを調整してアウトへ。



しまった！立ち上がりで300km/h以下!!350km/hに…。

ふくらみつつ加速をさせる。タコメーターに気をつけ、4速にすることも忘れるな！

最終コーナーを300km/h以上で抜け出し、ストレートへ―その終わり頃には、余裕で350km/hに達しているはずだ！速っえ～っ！



加速させようとするあまり、戻すのが早いとこうなる！

はドリフト走行での脱出。ラインを丸い弧ではなく、後半の弧を大きくとれるようにするのが重要！

ドリフトで抜けるところは4ヶ所あるけど、一番気合を入れるのは最終コーナーだ！

成功するしないでストレートエンドでのスピードが大きく変わるからね！

そうそうタイムだけど、1周31秒台で周れるようにして2分5秒を狙いたい。



あとはやり込むのみ！

一番安定しないのは1、2周目だ。40台も敵車がいる中を抜けていくのだから大変！

でもこれもパターンになってくるので、要所要所の敵車との関り合いを覚えていけば意外に早く安定してくるはず。

その安定も、プレイヤー自身の正確なコントロールがあって初めて生まれるものだけどね！となるとやっぱり回数をこなしてコントロールに慣れるしかない。リカバリーも多く学ぶことでミスを減らせるしね！

あとはドリフト走行。3周目以降なら敵車も少ないのでライン通り走れる。1、2周はとくに気をつけたい。

マクラーレンF1GTRで走る場合、とくに注意するの

ワールドシリーズ第2戦!!
連続1位で200ポイントゲット!!

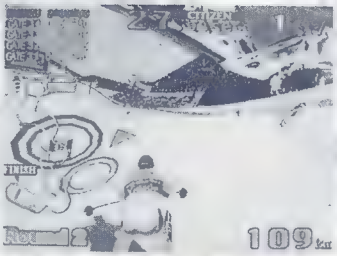
SEGA SKI SUPER G

ラインをしっかり作ることで、意味なしジャンプを抑える！攻めるばかりが攻略じゃないぞ！

担当：7月の乗鞍までザウスで特訓!
ずるずる

WORLD SERIES ROUND2 White Forest
35旗門全通過!!

ワールドシリーズも第2戦。今回滑るコースは、スタンダードコース。ここも100ポイント獲得するぞ!



このコースで何に注意すればいいかと、ジャンプに気をつけるという点。後半に大ジャンプがあるが、これではなく、攻めすぎて丘を滑った結果、ジャンプしてしまい、ふくらんでしまうほう。

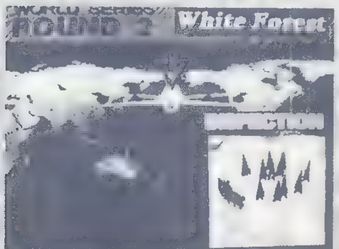




スタート直後(オート操作が切れる前から)右へ滑り出せるように!

ジャンプをしてしまうと方向の修正ができないため、大きなタイムロスとなる。これは1位を狙う上でやってはいけないミスだ！その点に気をつけながら攻略を展開したい。

それではスタートしよう！スタートはオートなので何もしなくていい。しかし、そのまま放っておくわけにもいかない。スタート直後、1旗門への進入を考え、一気に右へ滑り出すこと！









1つの弧をイメージして滑る。すると3旗門目はミドルを滑る。

1旗門から5旗門まで左へターンをする。速く滑るためにインを突くが、3旗門だけは突かない。突くと4旗門目でふくらむためだ！



真っすぐ滑ればいいところだが、その先を考え、右斜め方向に滑る。

6、7旗門はストレート。ただその先でジャンプするので、やや右斜めに滑り、右下がり斜面へ出ていく。あまり右へいくと8旗門が上から入れなくなるぞ！



水無月に煙る紫陽花も大満足

殿様ご機嫌、しっとり濡れる霧雨攻略



7旗門を写真のように抜けると8旗門が入りやすくなる！

8旗門への進入は、アウトから回り込むイメージで入る。

こうすることにより、9旗門でインを突ける上に、その先の右ターンで、ネットギリギリまで攻めることができる。

ついついインへ！と思うと、8旗門で無理をしてしまい、9旗門でインが突けても、ネット近辺で大きくふくらんでしまうのだ！そのあたりしっかり覚えておくこと！



回り込むことで全体的に速く滑り抜けることができる。攻めすぎないようにね！

ネットギリギリを滑り抜けたらすぐ真っすぐ滑るように修正をする。

11旗門からは左ターンになるので、そこまでのストレート部分で左斜め方向に滑るようにし、ラインを変えていく。

11旗門から14旗門まで左ターンをするのだが、内側の林のせいで先が見えにくいこと



右ターンから左ターンへ。斜めに滑るようにし、インへ！も頭に置いておこう。

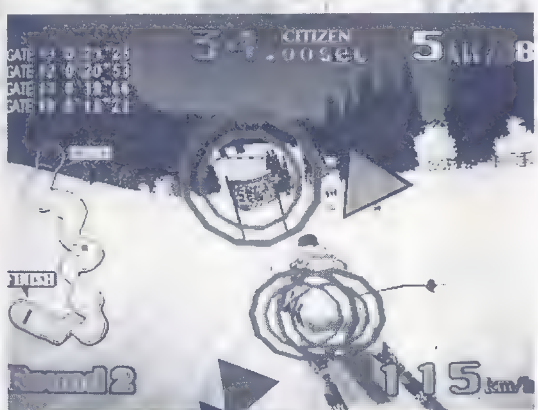
とくに12旗門を通過したあと。ついインに入りすぎ、13旗門のインに入りすぎることがある。攻めすぎに注意！



丸い弧を意識して、11、12、13旗門を通過！スピードにも気を使い、急激なエッジングを避けるようにして滑ってほしい。











内側にある木で先が見えくい。滑らかな弧を作るイメージで！

14旗門を通過したら右へ寄らず、そのまま真っすぐ滑る。右へ寄らない理由は、その先の左ターンの内側の丘でジャンプさせないため。

仮に右ターンを目いっぱいインを攻めて16、17旗門と通過していくと、17旗門の盛り上がったインの丘のせいでジャンプをしてしまい、外へふくらんでしまうからだ！

それを防ぐためにストレート部分では右へ寄らず、クリッピングポイントを奥にして、仮にジャンプしてもふくらまないラインを作れるようにする。右の林を回り込む感じで右ターンに入るのだ！



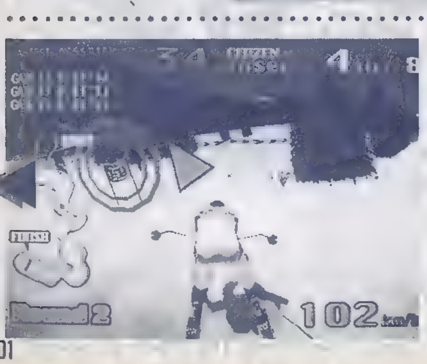
左ターンから右ターンへ。あまり右へ寄らないこと！



気持ちはわかるが、攻めすぎてミスを犯してからでは遅い。全体を考えて滑るぞ！

もし林ギリギリをどうしても攻めたい（これってけっこう快感なんだよね！）という人は、そのギリギリを通ったあと、弧を大きくして、再度インへ切り込むラインを取り、ふくらまないラインをキープするといいだろう。

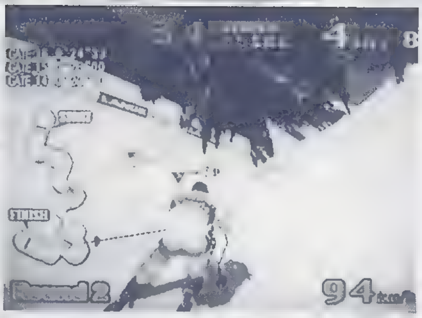
17旗門を通過するとき、インを少し空けて滑るようにするとジャンプせず、グリップしたまま滑れる。ギュイン一という感じで滑れる！。





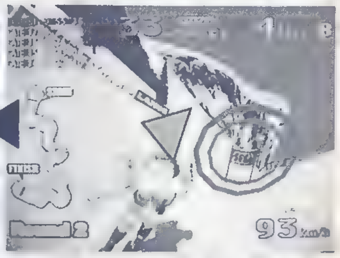
回り込む形で17旗門目へ！するとジャンプしてもふくらまない。

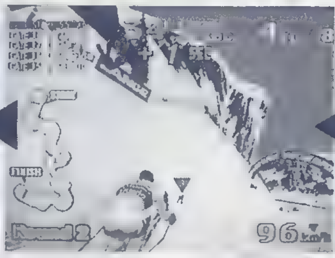
ジャンプさせないで滑るとその先の左ターンを楽に入ることができる。もしジャンプすると…次の写真でわかるように、アウトへ…。これでは速く滑れないよね！



ぐわ〜ジャンプしちまった！ア、アウトへふくらむ〜！

17旗門をしっかり抜けられると18旗門をアウトから入れる。ここから先21旗門まで左ターンとなるが、ここも内側が盛り上がっているため、無用のジャンプに気をつけないといけない。とくに18旗門のところ。ジャンプするならかなりアウトから斜めに入るようにしないとダメだぞ！






18旗門のインに注意し、あとは丸い弧を意識し、抜けていく。

両側がガケになっているので先が見づらい。反応してインをキープするより、暗記することが重要。滑らかな弧で滑り抜けられるように！

21旗門近辺は狭くなるので急激なライン変更をしないこと。それを抜けるとストレートへ。すると分岐マークが出る。真ん中に林があるのだ！

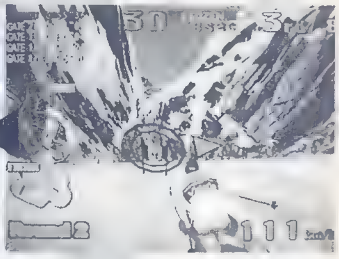


分岐へ。正面に見える林を左ギリギリへジャンプするぞ！

この林の左を抜けるのだが、その抜け方、木にぶつかるのでは！というギリギリを抜ける！その理由は、その先を直線的に抜けていくためだ！



身体半分が枝にぶつかる！というぐらい攻める！ぶつかるな！




着地後すぐ右へ。でもあまりエッジは立てない。すぐ左へ！

ジャンプして着地したら軽く右、左とターンをし、23、24旗門をクリアする。

そこであまりエッジを立てすぎると弧が深くなり、外へ出てしまう。とくに23旗門通過時は注意したい。

24旗門を通過したあと、少し左へ寄っておく。その理由は、27旗門を通過したあとにある大ジャンプでの飛び出す方向を合わせるためだ！そのため、25、26、27旗門は、回り込むようにして滑る。



ここで左へ寄る感じに。25旗門を外から入るようにする。

でもねえ習性でインをついて攻めてしまうんだよね！

仮にここでインを攻めた場合どうなるかというと、確かに25、26、27旗門とインを通るため距離が短くなり速くはなる。しかしそのラインで抜けると大ジャンプをインから飛び出すことに！これだと着地地点がイン寄りすぎるのだ。





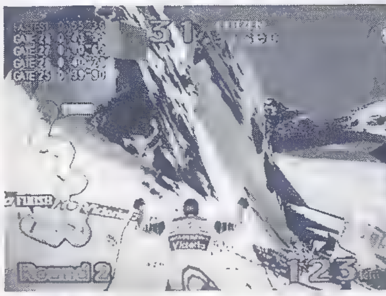

あまりインを突かない。これによりジャンプ後を安全にする！

インに寄りすぎると深くエッジングもしないといけないし、体勢も崩れる。いいことはないのだ！



水無月に煙る紫陽花も大満足

殿様ご機嫌、しっとり濡れる霧雨攻略


28、29、30旗をインで抜ける！ここは思いきり攻めるところ！

回り込む形で飛び出すことで着地後すぐにある28旗門をインで、さらに29旗門もふくらむことなくインをキープして滑り抜けられるようになる。

ここでも回り込む形ができれば足をつくようなことは起きない。楽勝っしょっ！



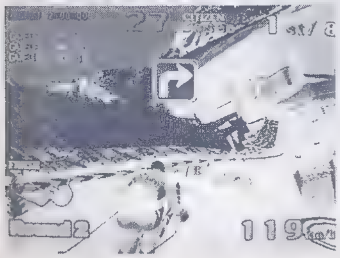


右寄りから一気に左ターン！33旗門直前で左をキープ！

右ターンを終えたとき、目いっぱい右にいること。そこから31旗門へアウト＝イン＝インで滑る。これにより33旗門をインで抜けられるぞ！

左いっぱいから切り込めないと…こうなる！新雪へ…。

32旗門を左いっぱいで通過した直後、一気に右へ！でもイメージは回り込む感じ。そうしないとジャンプして外へふくらんでしまうからだ！





33旗門をクリアできればあとは直線的に抜ければOK！

33旗門をインで通過するのは難しい。タイミングとライン、そしてしっかりくい込んだエッジングが重要なのだ！

ここさえクリアすれば（逆に言うとここでミスしなければ）1位ゴールは楽勝！

34、35旗門を流す感じで抜ければあとはゴールへ！うっしゃ～1位ゴール！これで200ポイント獲得！あと100ポイントだ！

東京ガリバー通信

第46号 たまには遠出もいい感じ！いつもとちがう街並みを、のんびり気ままに歩いてみよう。



黄色い建物とガリバー君が目印だ！

戸田市にプライズパラダイスあり!!

新大宮バイパスに面したひときわ目立つ黄色い建物が、今回紹介する東京ガリバー戸田店だ。1階は大型筐体ものとプライズゲーム各種、そしてシールプリント機のコーナー。2階はビデオゲームとメダルゲーム、さらにピンボールのコーナーになっているぞ。家族連れで来てもめいっぱい楽しめる店内だけど、エヴァやときメモ関連のプライズにも力を入れていて、さらにマニアックな店づくりを目指しているとのこと。これはもう、キミ自身の目でたしかめてもらいたい！

同じ建物にはマクドナルドもあるので、コーヒーブレイクから腹ごしらえまでばっちり。ドライブ中のひと休みに立ち寄るもよし、一日腰を据えて遊びつくすもよしだ。


クレーンゲーム大充実！これぞガリバー!!

炸裂！ガリバースピリッツ

ガリバー名物、新作プライズロケテストも松戸店とまったく同様に行われているぞ！キミがこれを読んでくれている頃には「たまごっちアクセサリー」、「たまごっちメタルキーホルダー4」や「センチメンタルグラフィティぬいぐるみ」、「ガチャ王ロボットアソート」なんかが出ているかも。なんといっても私、担当オススメなのが「ガチャ王ロボットアソート」。ひと昔前にガシャポンでブレイクし一大シリーズを築き上げた「ガチャポン戦士」（当時はこう呼ばれていた）たちが、おなじみ彩色済みキーチェーンマスコットとなってガチャ王に復活したのだ！しかも「ザンボット3」と「ダイターン3」が新たに仲間入り。当時ハマったキミも、そうでないキミも要チェックアイテム間違いなし！キミよ、目押しの鍛錬を怠ることなかれ！


1階には大型筐体ものもたくさん設置されているぞ。

遠征のススメ

他府県から遠征したいキミにちょっぴりアドバイス。下のMAPを見てもらえればわかるように、新大宮バイパスに面しているので車やバイクで移動できるキミは断然有利だ。自転車も努力と根性、そして距離しだいではOKだが無理は禁物！くれぐれも危険のないように。まあ、JR北戸田駅や武蔵浦和駅からバスでのんびり遠足気分で遊びに行くのをおすすめしておこう。それから、降りるバス停は「美谷本（みやもと）小学校前」だ。同じ路線には「美女木（びじょき）小学校前」というまぎらわしいバス停があるので注意!!

べ、別に私がまちがえたからいってるわけじゃないぞっ！以上!!


2階にはピンボールも。ピンボールが得意な人ってシブいよね。

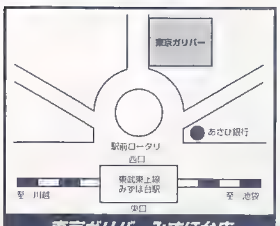
同じ遊ぶなら…「めちゃTOKUメンバーズカード」

いつもガリバーで遊んでくれているキミに朗報だ！ガリバー全店はもちろん、他にもいろんなお店でナイスな特典がキミを待つ「めちゃTOKUメンバーズカード」が登場したぞ。入会費と月会費が無料になるキャンペーンは6月30日まで実施中。急ぐしか！くわしくはお店で配布しているパンフレットをみてね。

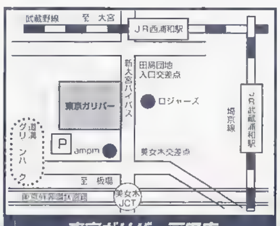


プリント倶楽部
エヴァンゲリオンバージョン
1回サービス券
（有効期限：平成9年7月15日まで。
東京ガリバー戸田店のみで有効です）

エヴァンゲリオン
グッズ
プレゼント券
（先着50名様まで。景品がなくなりしだい終了とさせていただきます。
東京ガリバー戸田店のみで有効です）



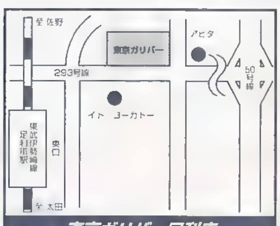
東京ガリバーみずほ台店
〒354 埼玉県富士見市みずほ台1-4-2
（東武東上線 みずほ台駅東口より徒歩2分）
TEL.0492-54-3905 FAX.0492-54-3187



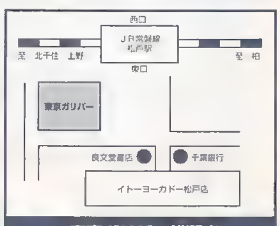
東京ガリバー戸田店
〒335 埼玉県戸田市美女木8-2-6
（JR武蔵浦和駅よりバス10分 美谷本小学校下車）
TEL.048-422-7031 FAX.048-422-7032



東京ガリバー東大宮店
〒330 埼玉県大宮市丸ヶ崎1096-1
（JR東北本線 東大宮駅東口よりバス5分
丸ヶ崎火の見下より徒歩8分）
TEL.048-688-6622 FAX.048-688-7696



東京ガリバー足利店
〒326 栃木県足利市[illegible]244-2
（[illegible]より徒歩10分）
TEL.0284-71-9797 FAX.0284-71-9744



東京ガリバー松戸店
千葉県松戸市松戸1230-1 ビアザ[illegible]
（JR常磐線 松戸駅東口より徒歩0分）
TEL.0473-66-6633 FAX.0473-66-6644

ゲーメスト

アイランド

担当：田渕健康

えっと、こんにちはゲーメスト読者の皆さん。今号から15日発売号のアイランド担当を務めさせていただく田渕健康といいます。なにぶん不慣れなもので不手際も目立つと思いますが、応援よろしくお願いしますね♥プセ〜。

今月の一発

いつかの電車で、GO!

電車でGO！はマジでスゴ過ぎ！そして僕の夢をかなえてくれたゲームです。

小さいころから電車の運転士になりたくてたまらなかった自分を、架空ではありますが実際に運転士にさせてくれる、スゴいゲームです。

現在では電車ではなく、車を運転することが多い仕事をしていますが、仕事中に電車を見かけたり、踏切で電車の通るのを見たりするとラッキーと思ってしまうぐらいに電車が好きです。

しかし、現実は厳しかった。実際にゲームをプレイしてみると、「電車は動かせるけど「止まれない」！

あるときはホームの途中で止めてしまったり、またある時はホームをはみ出し、急制動で止めて乗客を転ばせてしまったり…（ちなみに選んでいるのは無謀にもいきなり上級の山手線）。

電車の運転の知識はある程度知っているのに、何回プレイしてもうまくいかず、自信をなくし、ため息をつく日が続きました。

ところがある日「ふっ」と頭に名案（？）が浮かびました。

「どうせなら東京へ本物の電車を見に行こう！」

そう思いたった次の休日、早速新潟を出て東京へ出発（あえて普通電車を乗り継いで）。東京には何度も行っていますが、こんな目的で行くなんて初めて。

着くなり、実際のゲームと同様に渋谷へ向かい、一番前の運転台のところへ乗り込む。

運転席の様を熱心に見入ってメモまでとってる僕は他人の目にはどう映ったのだろう…今思えば恥ずかしいですねやっぱり。でも、そんなことはおかまいなしに必死で観察しました。

「ふむふむ、速度は○km／hまで上げ、ブレーキはホームへ入る直前、もしくは入ってすぐかけても止まれるのか…」

「ブレーキは一度かけたらむやみに戻さない。弱めるのは○m手前の速度の調節のためなのか…」

ゲーメストの攻略とは違うかもしれませんが、殆どの運転士の運転パターンは共通していました（当たり前か）。

「この駅は○km／hで進入したら、この辺りでブレーキをかける。ここで緩めて最後はこう」

という風に、それはもう詳細に運転パターンをメモ。そして頭にたたき込んで帰路につきました（帰りも勉強？のためにあえて普通電車。それに安いし）。

翌日、さっそく近所のゲーセンで電車でGO！をプレイ。昨日見た景色と同じグラフィックに感動しつつ、覚えてきた通りに操作してみました。

すると「うまく止まれた！」ダイヤも殆ど遅れなかった！本当に「百聞は一見にしかず」とはよく言ったものです。

何だかんだで大崎駅まで到着できました。これはもう東京駅まで到着できる日もそう遠くないと思います。本当に嬉しかった…。

自信がつき過ぎたせいか、今頃になって「電車の運転士になればよかった〜」なんて本気で後悔してしまう始末（そんなに簡単にはなれないって！）。

夢をかなえてくれるゲームを出して下さったタイトーに本当に感謝しています。

近ごろはゲーセンに行ってもプレイしたいと思うゲームがあまりなかったのですが、このゲームのおかげでゲーセン通いが楽しくなりました。

山手線をクリアしても、まだ3つもコースが残ってるので、まだまだやりこめそうです。

このゲームは興味のない人は見向きもしないようですが、僕のような鉄道好きゲーマーにはたまらなく楽しめるゲームだと思います。

タイトーさん、続編、期待してます。

（新潟県　服部敏之君Ⓐ㉝）

★ゲーセンはスコア稼ぎや対戦で勝ち抜くだけの場所じゃないよ。みんなの夢をかなえてくれるどてらい空間、それがゲーセンじゃないのけぇー

これからも、こーゆー素敵な仮想体験を実現してくれる、イカしたゲームをどんどん作ってほしいです、ネッ！



⬆（千葉県　S.N.O.君①）

☆輝いてるぜ…電車…番…長…。

がぶりよりゲーマー人生



昔「エジホン」というのが流行ったが、ゲーメストも「ゴジホン（誤字本）」と改名してみたらどうだろう。これで女子高校生にバカウケ間違いナシ。

（大阪府　オバQ君Ⓑ）



⬆（福岡県　武術師さすけさん②）

泡に如かず、泡と摯かず。うつつよに撥ねる珠のいろ。

あすなろイロモノ伝

☆ニューゲームの入荷がいまいち遅い俺の家の近くのゲーセンでは、ようやくストⅢが稼働し始めた。

何げなく目を落としたインストカードに導かれるように、俺はネクロにカーソルを合わせボタンを押していた。どうも俺は常人が手を出しにくいイロモノに、好んで手を出す危険な傾向があるらしい。

E・本田、ソドム、ダラン、共に歩んできた誰もがいちように濃く、そして人気がなかった。

しかし、俺は彼らの日の目の見なさかげんを素早く見極め、神の領域に達するまでプレイ（あくまで私見）したおしていたのである。

実際、本田、ソドムはなかなかに強く、対戦でもかなり勝つことができた。

しかし、ダランに限っては不死身の俺がいくらやりこんでも強くなる気配がなく、乱入でもしようものならたちまちボロ雑巾にされるのがオチであった。

しかたないので、一人用の台でCPU相手に「たそがれラリァートゥ！」などと、一人盛り上がる悲しいストEX時代を過ごしてきたのだ。

で、待望のストⅢの登場である。俺の持ちキャラは誰が何と言おうとネクロである。技のリーチも長く判定も強い。さらにあのブランカを思わせるような電気、豊富な対空技と、実に俺好みの上に強いキャラであるということが判明した。こうなると俺は増長しまくり、ガンガン乱入を始めた。今日の相手はリュウ、さらにプレイヤーはカップル。俺は主人公キャラとカップルを一様に嫌っており、そのパワーも手伝ってか15秒での完殺に成功。

台の向こうの広末涼子似の女の子が、「何やってんのよー、こんなキャラに負けちゃって～」などと漏らしている。ククク、イロモノをなめるからそういう目に遭うのだ。

その後、俺のプレイにビビッたのか、それからは乱入者もなく、ラスボスのフンドシ野郎に負けてしまう。

が、俺の心はエーゲ海の如くいつまでも青く澄み切っているのであった（ツッコミ禁止）。

このネクロはまさに全国数百万のイロモノフリークへの、カプコンからのプレゼントである。イロモノ万歳。

（山口県　ソニブー君Ⓒ）

★独尊っぷりがマヴしーぜ。これからも彼女を作らずにその悶々としたエネルギーで生き続けるがよかろう。

…でもネクロって格好いい系じゃなかったのか～。どっちかっつーとオロのほうが強烈な気がするけど。

献血ドバット

今日、5月14日。俺は生まれて初めて献血（400㎖）をすることにした。途中の検査までは順調に進む…。

献血車に乗った俺に、ついに順番が回ってきた。腕に針を刺す。わずかな痛みがあった。看護婦さんが「（手を）開いたり閉じたりして下さい」と言った。

目をつぶって手を開閉し、血を抜かれる俺。心臓はとてもゆっくりと鼓動を打っている。そしてだんだんと手が疲れてきた。

そのとき、俺は考えた。

『何かバカなことを考えて、血圧を上げればすぐに400㎖ぐらい抜けるかもしれない（ニヤリ）』と。

目をつぶったまま俺はゲーメストのことを考えることにした。早速「ザンギユラのウリアッ上」が脳裏に浮かぶ。その他、アイランド黙示録の古い記憶を思い返しながら、うすら笑いを浮かべていた。

心臓の鼓動はどうだろう…もうバクバク！しかも、あまりの血圧の上昇に、腕から針が抜けそうになり、看護婦さんが発見して押さえてくれなかったら、あと一歩で大惨事になるところだった。

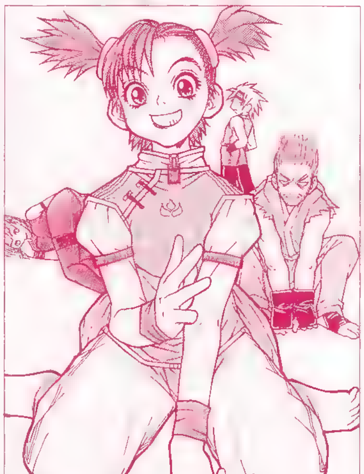
教訓・献血時にゲーメストのことを考えるべからず。へタすりゃ死ぬぜ！

PS.「皆さん愛の献血を！」（byラスプーチン）

（埼玉県　STAR☆LIGHT君Ⓓ）

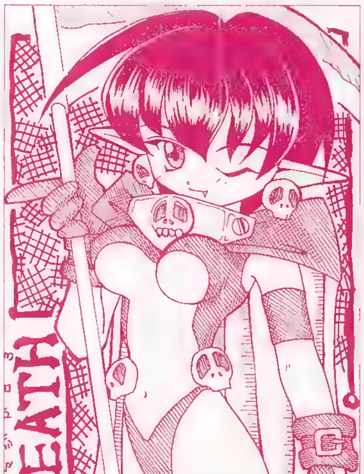
★どーして「バカなこと」で真っ先にゲーメストのことが浮かぶかなあ～チョホホ。

高校の頃、私も初めて学校で献血しましたが、献血車に乗り込むなり級友が貧血起こしてブッ倒れてるのに遭遇して、しこたまブルった覚えがあります。…ヤっさん、その後ちゃんとホルモン食ってるか？（私信終わり）



➡（大阪府　パニックアタック君③）

手数足数は多いんだけどね～。



➡（神奈川県　みそおでん君④）

狩った首はやっぱりどこかに飾ってるんでせうか。野さらシ？

磨こうコンパネ度胸

今から6年ぐらい前に、高校のスキー旅行のホテルでめちゃくちゃ100円を投げ込んだ『ACTFANCER』という機械生物進化ものっぽいゲームが未だに忘れられません。

なにせ隣にあったゲームが、右『ギャラガ』左『究極タイガー』という状況にあって、いやまったく盛り上がったゲームでした。

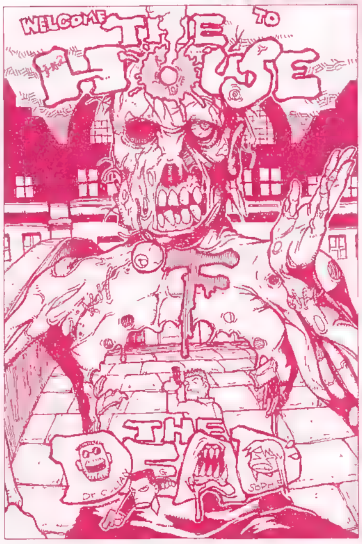
いくらパワーアップしても、時間で退化していく、または一発の弾をくらっただけで、一段階のみならず、いっぺんにザコキャラレベルに戻るというシビアさがよかったのです。

どっかのゲームセンターにおいてないでしょーか。

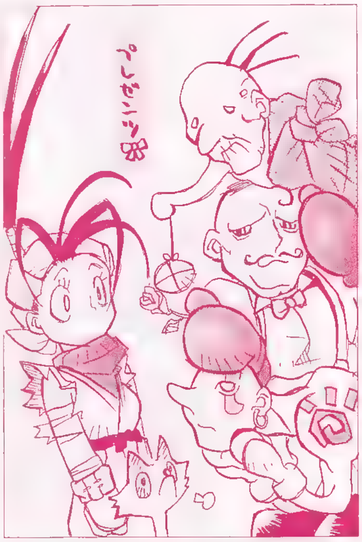
（埼玉県　中村行彦君Ⓔ）

★今思うとなかなかにデコっぺえゲームだったアクトフェンサー。ちなみに'89年に発表された横スクロールアクションね。

東京近隣にお住まいの方で、どーしてもプレイしたいゲームがあるーって人は、やっとオープンしたゲーメストゲームセンター『G-MODEL』に入荷リクエストを頼んでみてはどーかな？



➡（大阪府　吉川良君⑥）
野良ゾンビって困りますよね。



➡（青森県　ほーすけ君⑤）
☆ファイトのまえの、あいさつがわりに。

みちばた系 つっこみ三昧

僕の行くゲーセンで流行っている変な遊びを紹介します。これは背中を怪我しまくったずるさんに捧げる遊びで、その名も「がんばれずるさん」。

何をするかというと、アルペンレーサーで反対向きに乗ってプレイするもので、こけたりぶつかったりした場合は「OH！ずるさん！」と絶叫する遊びです。

ところで、ずるさんの背中の調子はどうですか？

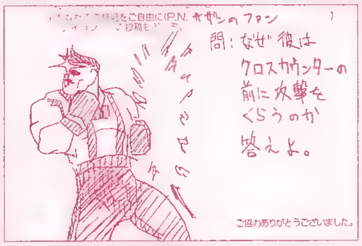
（福岡県　TMN君Ⓕ）

★何だかな〜。やみくもに危険な薫りがするプレイスタイルだこと。怪我する前にやめとくが吉か。

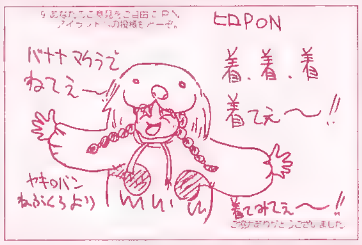
ちなみにずるさんだが、超人的回復力を見せて、すっかりちゃっかり回復済み。



➡ホラね（5月30日の誕生日撮影）。



⬆骨を斬らせて…肉も断たれる。⑳



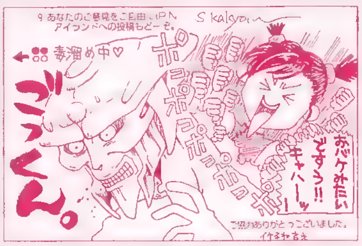
⬆君らはずるさんスーツを覚えているか？㉑



⬆てゆーか歩く地獄。㉒



⬆18禁程度じゃ済まんのでは。㉓



⬆吐くなら飲むな。違うか。㉔



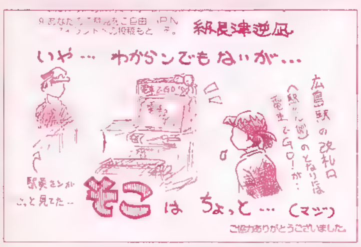
⬆センイも必要なのかな。㉕



⬆マジ〇ガー足とか。㉖



⬆祈るしかあるまい。㉗



⬆ワシらの苦労を知れぃということなのか？㉘

☆KOFは西暦にこだわらず「KOFスペシャル」「リアルバウトKOF」「KOF京さま無双拳」にするとか。タイトル公募ってのもいいね。「KOF・97夏のヘビ祭り」それ今年か。

いっそキムチーム主役で「KOF外伝」を！チョイ・ボンゲの幼なじみ(38)がさらわれた！とか。

（京都府　まきたけさんⓄ）

⬆すこぶる平行線って感じ。

☆それでもやはりボクは水滸演武VSファイターズヒストリーがやりてえんだ！

（青森県　おまえ君Ⓟ）

⬆ミゾグチの同キャラ対決で以上だな。

☆怒首領蜂の続編は頭怒首領蜂（ズドドンパチ）だったら嫌かもしんない。

（京都府　DASH!!DREAM君Ⓡ）

⬆金首領蜂（キンドンパチ）ってのはどうか。ゴールドンパチ。いかんか。

燃えよ青春!!



吠! 猛る嵐の 怒首領蜂特集

怒首領蜂 ダブルタイフーン

うおー！怒首領蜂だ！怒首領蜂である。夢で弾幕が襲ってくるほど面白いのだが、いかんせん私の能力では、5面からして手に負えない。

そこで、私は『4面まででは稼ぎまくって2回エクステンド＋1UPかつノーミス。5面以降は必ずボムを使い切ってからネバって死亡を繰り返す』という凄まじく終わった物量作戦を考えついた。

実際、残機が5機の状態で5面に入れば何とかなりそうだという感触はあるのだが、稼ぐと…死ぬ。

かと言って、1回エクステンド＋1UPではちとツライ。やはり真面目に5、6面のパターンを突き詰めていくしかないのか？

まだまだ1コインクリアすら遠い。いつかは蜂まで行ってみたいなんてのは夢のまた夢のまた夢のまた夢なのか？

さて、今日もゲーセン行くか。PS．ムック出して。初心者および下手クソ講座やって。

（千葉県　更迭天和君Ⓗ）

★『怒首領蜂は2周目から』と言うが…条件満たしにいけば死亡確率激増の巻。ちょーしがいいときに限ってハチ逃してたり点数足りない（残機もたりねぇ）という同志の諸君、ゲームが消える前に何としてでもボスハチを自力で拝もうではないか。いやあ～すこぶる遠いなあ。

本日は趣向を変えて（昨日なんてあったのか？）、真の初心者が豪バリバリのシューティングをプレイしたらどうなったのかをリポートしたい。

実験の素体は私の友人。生粋の家庭用ゲーマーでRPGとSLGには一家言持つ男である。この度の実験を行うにあたって、交換条件として私もコナミの某ゲームをプレイする羽目になった（私はアーケードゲーマーでシューティング・アクション派）。

さあ、ついに実験開始！お題は、勿論『怒首領蜂』だ！2人同時プレイでスタート！

まずは機体選びから指導。

「このゲームにはショット強化とレーザー…ってちょっと待てい！」

奴は私が解説を始めるより早く、機体を選択していた！

奴の発言。

「赤いのカッコよかったし。え？強化？何それ？」

奴は適当にショット強化を選んでしまった。…もう何も言うまい。所詮奴のシューティング歴はツインビー［FC版］以来なのさ。

私はフォローを努めるべく、Cタイプのショット強化を選んだのだった。

そして出撃！

「うわあああッッッ！」

「どうしたァ！？」

「弾が多い！」

吉本新喜劇よろしくコクピットから転がり落ちる私。

「こ…こいつらには一面のザコとしての自覚があるのか？」

チュドーン！戦車の高速弾に当たって、奴の機体は爆発。

「あんなの避けられるか！」

読者の皆さん、怒らないで下さい。怒るのは首領蜂だけで十分です。

私はやさしく語りかけるように告げました。

「せめてボンバーは使い切ろうね」

時は進んで1面ボス。

いつの間にやら私はキャップである。

「キャップ！アドバイスを！」

「うろたえるな！男（漢に非ず）は黙ってレーザーボム」

パートナーの実力を十分なまでに加味した我ながら的確かつ冷静なアドバイスだと思う。

どうにかこうにか1面突破。

さらに時は進んで2面途中。

パートナーの最後の一機を守り続けて、私のボムも底をついていた。再び襲い来る敵弾の嵐！

「キャップ！どうしたらいいんですか！」

早速迷う事なく私は答えた。

「気合だ！（©新声社）」

「こんなのニュータイプじゃなきゃ無理っス！」

「馬鹿者！自分の中の小宇宙（コスモ）を爆発させろ！セブンセンシズに目覚めるのだ！」

不毛な指導が続く中、偶然にも弾幕をかい潜ることに成功するパートナー。

「え？今の避けたの？凄いやないか！ひょっとしたら、お前、素質あるんちゃうか？」

即座に洗脳作業に入る私。

このようにして過去にも約一名、ゲーム界に引きずり込んだ経験があるのだ。モトシャリア～ン！（＾それは幻夢界に引きずり込まれたときです）

「えっそう？俺ってやっぱ…決まり過ぎだぜ！」

電光石火で調子に乗るパートナー。暁ッ！お前って奴は！…と叫びたいのをココはグッとギャバン、もとい我慢。そうこうしている間に2面ボス。

「知っているか！」

黒岩省吾風に私は叫んだ。

「この2面ボスはそんなに大した攻撃は仕掛けてこない。ただ耐久ゲージが赤くなって…」

チュドーン！

2面ボスの攻撃第一波に敢えなく最後を遂げるパートナー。

「大した攻撃してこない言うたやんけ！」

以上、実験リポートでした。

考察。たとえド初心者でも、熱いシューティング魂は感じ取れたようです。死と隣り合わせの絶対ギリギリの瞬間の閃きが、彼にも訪れたのでしょう。補足。私は石井ぜんじ御大を恨みます。友人が、メストNo.195の171ページを見て、私に言うのです。

「ラスボスの蜂が見たい」

無理だと答える私に奴は、

「やっぱ気合でしょ」

自分で蒔いた何とやら…。

（愛知県　スーパー1君①）

★『2周目のラストの蜂は、シューティング史上最強と言える驚愕のボスなのでゲーマーなら一度は見ておきたいものです』（ぜんじ談）

フッ…ゲーマーならば一度は…か。先生、俺ゲーマーのフリしてていいですか？

（さっきと言ってることが違う弱気な担当より）

前作の首領蜂のときにも思ったことなのだが、異星人がヘリで攻めてきたという事実をまともに受け止められる兵士はどれぐらい存在するのだろう？

（愛知県　スカタン１号君Ⓖ）



⬆（東京都　MINOYA君㉙）

★かしらカシラ、ご存じかしら～。ラスボスのぴちがいっぷりをご存じかしら～!?



小学校のころ、『一年間の抱負を漢字一字で表せ』という課題に、「漢字の読み書きが得意になりますように」という願いを込めて『漢』と書いた友人がいた。私は見て見ぬフリをしました。正しい選択だったのでしょうか？

（埼玉県　裕木康隆君Ⓚ）

広く一緒に考えるために

☆No.191のアジの素さんの意見を読んで、私なりに多少疑問を感じる点が幾つかありましたので筆を取りました。

アジの素さんは、No.187の小原さんの『ゲーセンナンパが怖い』というテーマについて、色々な自分なりの考えをぶつけていらっしゃいますが、私にはどうも、お二人の間に根本的な感覚のズレがあるように思えたのです。

No.191に載っていらしたDOKさんは、小原さんの言う『ナンパ』について語っていらっしゃいます。しかし、アジの素さんの言う『ナンパ』とは、小原さんの指す意味とは異なっているのではないでしょうか？

小原さんの『ナンパ』とは

①『女性自身が目当てであり、ゲームはどうでもよいナンパ（援助交際をしたがるオヤジ含む）』

②『ゲームを通じて個々が知り合える、友達になろうよタイプ』

であると読み取れます。

少々攻撃的な言い方になってしまいますが、アジの素さんは小原さんの趣旨を汲んだ上で批判しているとは思えません。なぜなら『2』の行動をナンパとして受け取るならば、ゲームセンターで友達など作れなくなってしまいます。

私もゲームセンターに行くと、必ずと言っていいほどナンパ（1のほうね）に遭遇します。その種類は、ヤンキーからオヤジまで幅広く、しつこく、まるでストーカーのような人さえいます。

多分小原さんも記事にあったように、とても怖い思いをなさったと思います。私もゲームセンターからつけられた、など同じような目に何度も遭っているので、「ゲームがいくら好きでも怖い思いをするなら行きたくない」という小原さんの気持ちは凄くよくわかります。

身の安全（女の子だし、囲まれたら最後だもの）を考えたら、多分正しい選択でしょう。でも本当は行きたい。だけど怖い。

こういう葛藤を持った人に対して、アジの素さんの『ゲームに対する愛情や情熱が足りない！ナンパが（ただしこちらは「2」を指す）怖いくらいでゲーセンに通えない程度のゲーマーなのか？』という発言は、指す意味の取り違えがあったにせよ、ちょっと容認できません。

人それぞれの感覚で『ナンパ』という言葉の意味を理解するので、規定はしにくい言葉です。強い女性だらけだったら、こんなに悩む女性ゲーマーはいないはず。

それに、アジの素さんのおっしゃっていた『法的手段に訴える』という方法も、何か事件が起こってからでなければ、法は守ってはくれないのです。また、ゲームセンターが環境管理について責任を負うことはない、とおっしゃってますが、この点については私も賛成したいです。

しかし、『管理する必要もない』というのは少し違うと思います。だってゲーム好きな人たちが自分たちで作っていく場がゲームセンターなのですから。ゲームセンター側も、より良い環境を作り維持（管理）していく改善努力はすべきじゃないでしょうか。

これではまるで文句を言うために書いたみたいですが、そうではなくて、同じ女の子同士でも、これだけ考え方に隔たりがあるということを言いたかったのです。

ゲームセンターに女性ユーザーが増えたとはいえ、まだまだ男性のほうが多いです。

もし声をかけるにしても、ちょっと気をつけて話しかけるだけで女の子は安心して対応できるんです（いきなり「可愛いね」とか言われたり、顔をのぞき込まれたりすると気持ち悪いし怖いです。大抵こういう奴が『1』のナンパなのよー！）。

なんだか女の子の勝手な言い分ですが（笑）、ゲームセンターにいる男の人は、ちょぴっと女の子のこと、温かく見守るような気で見てやって下さい。

（埼玉県　アプリコットさんⓁ）

★この問題については、もっとさまざまな視点から、いろいろな切り口で論じていけると思うのです。

より良い環境は、やはり自分たちの手で作りたいもの。思うところあるならば、どんどんお手紙お寄せ下さい。もちろん、女性の方のみならず、男性にもぜひひとも考えていってほしい議題ですが。



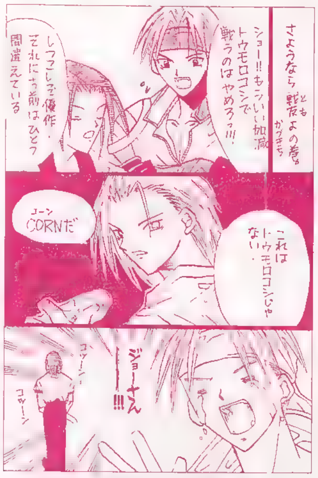
⬆（大阪府　AKD君⑧）
☆アーケードにも4人同時欲しかったよね。



⬅（北海道　スやまゆう君⑨）
野性まるだしのコブシでふにゅー。



⬆（滋賀県　TMX君⑦）
☆ランラララ爆殺〜ルンルララ撲殺〜。



⬆(北海道　竹野内河月君⑭)
☆男は一人道を行く。時々迷うけど



⬆(東京都　E.あかりさん⑫)
☆あのコース…大ケガどころじゃ済まんぞ。

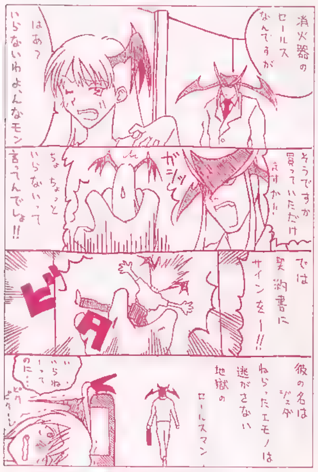


(群馬県　辻彩さん⑪)

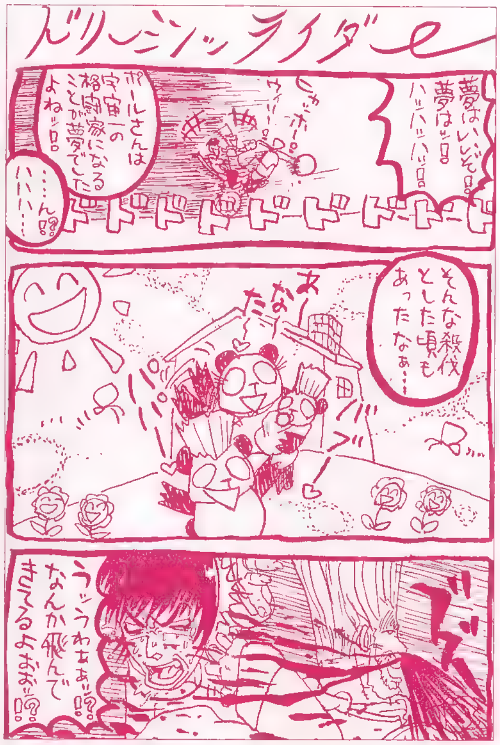
堪忍したって ピーキー超芸魂



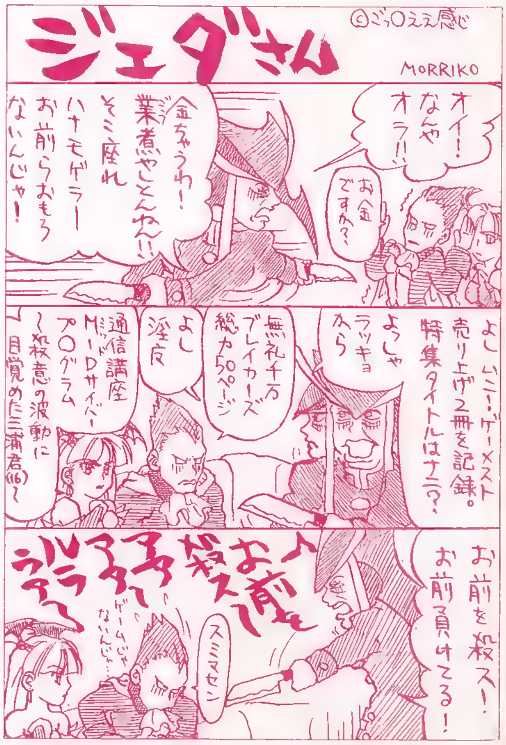
⬆(石川県　粉ふきイモさん⑮)
☆あとむやみに浮いてる奴。



⬆(東京都　混血BEM君⑯)
☆冥王商社ったらヤリ手なのね。



⬆(東京都　佐藤浩範君⑬)
☆～フォレスト・ロウまめ知識～
(嫌いなもの)バイクの二人乗り。



⬆(新潟県　毒マムシ盛子さん⑪)
☆キツ。



➡(広島県　タカアシ君⑰)
☆これ以上ないほど視線密度が濃そうだ。

ムック発刊記念 電GO舎

実は今度電車ムックが出ちゃうのさ。あの伝説の「たびにんげん(ゲーメスト幻の増刊)」が帰ってきたかの如くのさわやかムックだよ。よろしくね♡…買わねばはぶてる。

『こんな電車でGO!は嫌だ!』

- 攻撃ができる。
- 宇宙へ行く。
- 人を撥ねてボーナス。
- 怪獣に襲われる。
- 走ってる途中に線路が消える。
- 時間切れになると、爆発する。
- 走りだすと逆走する。
- ロボットに変形する。
- 始発が北海道、終点が博多のステージ(しかも快速)。
- 電車がト○ーのプラレール。
- 続編は「車掌でGO!」
- 電車が電車ごっこのなわとび。

(東京都　戸塚吉美さん㊪)
☆セガール列車かカサンドラクロスって感じか。おお電車っコの明日はどっちだルラ〜。

『GO!シリーズ未来予想図』

- 電車でGO!(大ヒット)。
- ロードローラーでGO!(人をはねるとペナルティー)
- 外車でGO!(左ハンドル)
- 大八車でGO!(時速5㎞)
- リニアでGO!(たまに事故って炎上)
- 銀河鉄道でGO!(レールなし)
- 地獄車でGO!(死者多数)

(北海道　なし君Ⓝ)
水木しげるの「妖怪列車でGO!」というのはどう?(シケギャグ)



➡(大阪府　ノートゥング君⑱)
☆時々、町の中でハッとしちゃうんだよなあ。



➡(神奈川県　行方燕君⑲)
嗚呼、懊悩する魂よ。OH-NO?



⬅(大阪府　AAA君31)
☆死の帳ダークフォースッ!ギャーン!…みたいな。

絶好評連載 シリーズ好きだー

『こんなシューティングゲームは好きだ』

- キャラクターが全員パツキン美女でセクシーダイナマイツ。
- 機体が「人力ヘリ」「ハングライダー」「パラシュート」「そんなものいらん」の4つから選べる。
- イスに座ると怪しいコードが伸びてきて、自分のA10神経に接続される。
- コインを投入すると、隣でキャプテンアメリカがはにかんでいる。
- 一人用を始めようとすると、キャプテンがコケティッシュな笑みを見せる。
- 仕方がないので2人用を始めると、キャップの体感避けであばらに肘が3ヒットコンボ。
- ショットを連射すると、キャプテンがあえぎ声をあげる。
- 自機が死ぬとパルスが逆流する。
- キャプテンが死んでも逆流する。
- ゲームをクリアすると、キャプテンが自分の独身指数を測ってくれる。
- 恋人がいるとキャプテンのシールド攻撃で処刑される。

(群馬県　ドクターブチ君Ⓛ㊂)
☆…何だ…フタを開ければいつもの「シリーズ嫌だ」じゃねぇか。ホッ。

インフォメーション 鉄の爪

今後このコーナーでは、アイランドに関係のある情報をお知らせしていく予定です。ゲーメストムックの読者コーナー募集とか、本誌での企画予告など、色々と紹介していく予定ですので、お見逃しなく。

『現在ハガキ募集中のムック』

7月に発売予定のヴァンパイアセイヴァームックに、読者コーナーを開設予定です。イラスト(カラー、モノクロ問わず。サイズも自由だよ)、文章ネタ、アンケートなど、どんどんお寄せください。あて先は「セイヴァームック読者コーナー」です。

締め切りは6月20日消印有効(少し延期しました)。わりとギリギリで寒いですけど、どーぞよろしく。

本誌アイランドのほうも随時投稿受け付けておりますので(締め切りは毎月5日、20日)鋭意投稿よろしく頼みますね。



今回はたくさん送られてきて、やむなく溜まっていたイラストをさばくこととあいなりました。また次回からは通常営業(?)に戻りますので、みなさん、どしどしハガキを送ってきてくださ〜い。

ご商談の場

★このコーナーでは、読者の皆さん同士の交流をお手伝いします。文通希望、譲ってほしいもの、売りたいもの等々どしどし編集部にハガキでお便りください。

なお、当事者の金銭に関するトラブルにつきましては、編集部では責任を負いかねますので、ご了承ください。当人との連絡は往復ハガキか返信用切手・封筒入りの手紙を使用すること。これは最低限のマナーです。

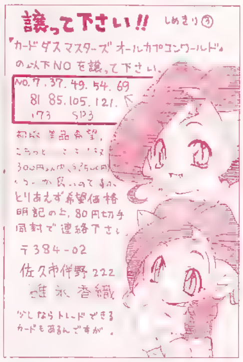
掲載項目以外での当人との接触（強引なサークル勧誘、一方的な手紙など）や業者の方のご利用はご遠慮ください。あて先・編集部内「ご商談の場」まで。

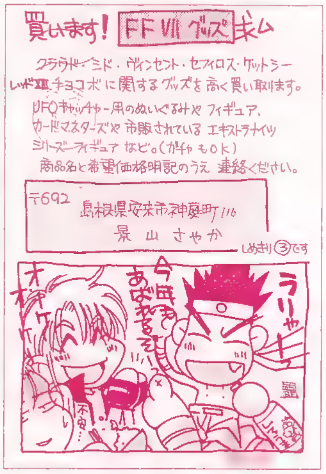
○一番最初のハガキが来た時点で締め切り→①

○掲載された次の月末で締め切り→②

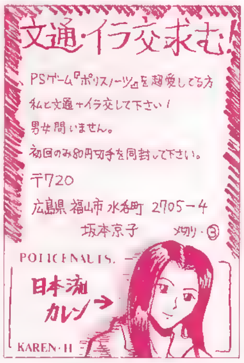
○締め切りなし→③







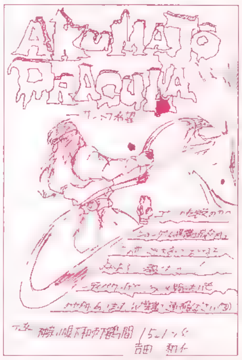


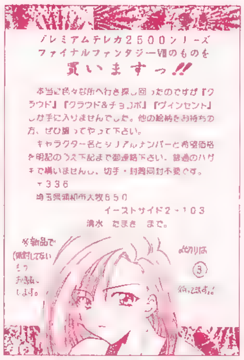


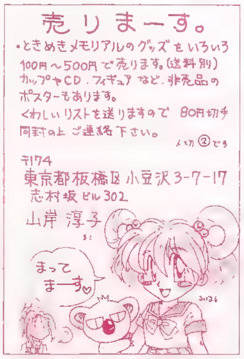






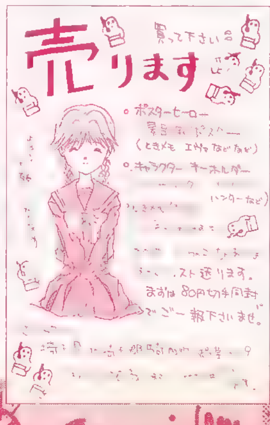












お便り募集

ゲーメストアイランドではあなたのご投稿を一日千秋の思いで待ち焦がれております。締め切りは毎号発売の5日後あたりでーす。イラストを封書で送る際は一枚一枚の裏に住所氏名を忘れずに。本名の後にアイランド掲載回数も明記してほしいよん。ド肝を抜くようなスバラシイ作品にはテレカプレゼント！さあ、ハガキを送るのは一時の恥、送らねば一生の恥だーっ。〒101 東京都千代田区神田神保町1-26　新声社　ゲーメストアイランド係

麻酔銃で襲い来る恐竜たちを眠らせろ!

THE LOST WORLD JURASSIC PARK™



「ロスト・ワールド ジュラシック・パーク」
7月12日（土）
全国夏休みロードショー
UIP配給/ユニバーサル映画

「モデル3」使用の3Dスクロールガンシューティングゲームが登場! ゲームの題材は超話題の映画だぞ!!

担当：ずるずる

THE LOST WORLD: JURASSIC PARK

今夏公開映画が題材のゲームなのだ!!

今年の夏、超話題の映画、スティーブン・スピルバーグ制作の「ロストワールドジュラシックパーク」が公開されるわけだが、この公開に合わせ、なんとセガからこのゲームが発売されることになったのだ!

ゲームのタイプはガンシューティングもの。過去にあった、レールチェイス系のタイプで、1人もしくは2人で協力してプレイをする!

なおこれに使用される基板は、バーチャファイター3やスカッドレースでおなじみの「モデル3」だ!となれば、グラフィックは超絶抜群!

映画と同じレベルで楽しめること間違いなしだ!





一足先に映画を楽しめる?

映画の上映開始は、7月12日、ゲームの発売がほぼ同時期ということなので、ゲームを先にプレイすることができると、なんと自分もそのストーリーに参加しているかごとくの体験を味わえる!

ゲームと映画では、ストーリーは同じではないのだが、その世界の中でただ見るだけでなく、自ら参加できる、それもタイムリーに!こんなのって今までなかったよね!

君はどちらを先に見る?ゲームをプレイする?

映画の主人公をサポートするのがストーリー!!

さて、ゲームのストーリーであるが、プレイヤーは、映画の主人公であるイアン・マルコムとサラ・ハーディングを救援する役目で、サイトBと呼ばれる恐竜量産施設へ向かうところから始まる。

ゲームは全5ステージから成り、その途中には、襲い来る捕食恐竜を時間内にねらい撃ちするなどのミニゲームがいっぱい設定されているのだが、そのミニゲームの成功、失敗によりストーリーが展開するぞ。

ゲーム内で使用する麻酔銃は、5発弾タイプで、画面外を撃つと弾が補充される。

また、ゲームが有利に進められるようになるアイテムが人命救助やステージ探索で得られる。

1人プレイでもゲームを進行できるが、2人プレイは協力という形となり、なんとゲーム終了時に相互の貢献度(相性)が出るのだ！う〜む、相性か、ちょっとやばい?





映画に依存しないリアルな映像!!

「モデル3」にてこのゲームが作られていることはすでに触れたが、これにより、今までにないほどきれいでリアルな映像でガンシューティングが可能となった！

ちなみに2、3ページで展開しているCGはすべてゲームからのもの！どうでしょうか〜このリアルさ〜映画かと思ったでしょ！





そのクオリティの高い映像を見つつゲームを展開をしていくわけだが、左ページの筐体写真を見てもらうとわかるが、今までのように開放的なものでなく、シアター感覚が出るようなタイプになっている〜このような形になっているのは、より一層ゲームに熱中してもらうためだろう〜これに音も加わると…。



3Dサウンドシアター筐体採用!!

最近の映画では、映像だけでなく、音に関しても力を入れている。例えば立体音響とかね！

そんなシアター感覚をゲームでも出そうということで、このゲームでは、3Dサウンドを再現できる構造となっている〜そのために筐体が密閉形をしているのだ！

立体音響を作るために、4つのスピーカーと、シートに搭載された振動装置で、恐竜の足音や咆哮を超リアルに再現しているのだ！

さて君は映画を先に見るか、それともゲームを先にプレイするか、決まったかな?



スコアアタックの[illegible]上がる!

ただゲームをプレイしてストーリーをクリアし、エンディングを見るだけでは…。

そんな人のためにこのゲームにはスコアアタックができるようになっている。

そのスコアとは、ゲーム中のあらゆる要素を点数化したもの。その中には、敵の倒し方も含まれる。その倒し方に触れてみよう。

●SNIPE SHOT
弱点1発狙い撃ち!

●1SHOT DOUBLE
吹っ飛んだ敵やアイテムでさらに他の敵を倒す!

●TRICK SHOT
ガラスの割れる音等に反応して止まった敵を倒す!

●QUICK SHOT
登場後1秒以内に倒す!

●LONG RANGE
遠くの敵を倒す!

●HIT
通常の倒し方

●ECHO SHOT
ガラス等「音の出るもの」を撃つ!











スコアを狙[illegible]コレ!

倒し方でポイントが変わるとなると…稼ぎも気になるし、おっとその前にクリアもしなきゃいけないよね!

まだゲーム発売まで1カ月近くあるので、じっくり待ちたいところなんだけど、その間に1回本が出るので、そこで少しでもゲームがわかるような記事展開をしていきたいと思う。

平常心でゲームができればいいけど(つい稼ぎに…)。

うーむ、どっかで試写会やってないかなあ…。



VIRTUA STRIKER 2

担当：SHO
協力：Ⓨ

システムを知ろう

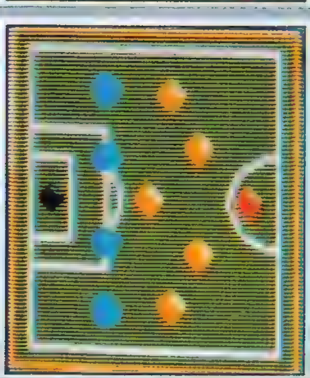
もうそろそろ出回ってきたバーチャストライカー2。

この新作のために前作のバーチャストライカーでリハビリをしてきた人も多いだろうが、操作範囲の広がったことに多少手間取ってはいないだろうか。さらに今回から新しく加わった戦術切り替えシステムについては、攻守の移り変わりが激しいため、ついつい忘れがちになってしまう。

そこで、今回は前作とまったく違うシステムである、この戦術切り替えシステムについて紹介していこう。

また、新たに加わったチームを紹介してみたので参考にしてみてほしい。

FORMATION　YUGOSLAVIA ユーゴスラビア





4-5-1 SYSTEM

東欧の1国にあるユーゴスラビア。チーム陣型のFWが1人というのが特徴である。

このチームには、Jリーグで有名なストイコビッチのいるチームで知られている。

サッカースタイルは、ヨーロッパなのだがラテン系のスタイルで南米によく似たタイプのサッカーをするので有名。FW陣がすぐれていて、正確なパス回しから敵を抜いて決定的なスルーパスを出す攻撃が主流のチームだ。

またこのチームの弱点は、やはり守備に問題があるということ。攻撃が強力な半面守備がイマイチなので、点の取り合いといった感じがある。

攻撃的で、芸術的なスルーパスから繰り出されるシュートで見せるサッカーをしてくれるだろう。

FORMATION　RUSSIA ロシア





5-4-1 SYSTEM

旧ソ連の流れをくむロシア。正確な個人技と運動量がすさまじく、スタミナがありタフネスなチームとして定評がある。

また、攻撃パターンはサイドからのセンタリングでゴールを決めるといった戦法が得意で、長身をいかしたジャンピングヘッドはすさまじい。

しかし、守備についてはあまりいいとはいえずそこが弱点ともいえる。また、旧ソ連時代では非常に強かったが、さまざまな国の独立により、戦力が分散してしまったといえるだろう。

今回新しく加わったチームであるが、攻撃重視のチームなので、フォーメーションはノーマルかオフェンスを選択するのがいいだろう。

特徴を知ろう！

戦術切り替えシステム

まずは覚えよう

ゲームに夢中で忘れがちな戦術切り替えシステムであるが、まずは操作説明から紹介していこう。

戦術切り替えシステムというのは、ゲームのプレイ中に自分のチームのフォーメーション（陣形）を変えることができるのだ。そのフォーメーションは大きく3つに分けられていて、それぞれボールの位置にによって変化させていくのが基本となる。

ゲーム中、フォーメーションを切り替えるのは、スタートボタンを使って行うようになっている。スタートボタンは、1プレイヤー側は1Pボタン。2プレイヤー側は2Pボタンを押せばいいわけだ。

そして、変えることのできるフォーメーションは、ノーマル、ディフェンシブ、オフェンシブの3つだ。

ゲーム開始時にはノーマルフォーメーションになっていて、スタートボタンを1回押すことによって、ノーマル状態からディフェンシブ状態に変化する。また、もう1回ボタンを押すことによって、ディフェンシブ状態からオフェンシブ状態に変化するのだ。

まとめると、ノーマル→ディフェンシブ→オフェンシブの順に変化し、さらにオフェンシブ状態でボタンを押すことによって、ノーマル状態に戻るようになっている。

基本的な考えとしては、自分がボールを運び、相手のゴールエリアに近寄ったときに、フォーメーションをオフェンシブに切り替える。また、その逆もあったりする。といった感じになるのだが、この切り替えのシステムでは注意しなくてはいけないことがある。

それは、フォーメーションを切り替えるには、多少のタイムラグがあるということなのだ。これはあたりまえのことなのだが、フォーメーションを変えたからといって瞬時に人の配置が変わるというものではない。このことをふまえて、次からは具体的なフォーメーションについて紹介しよう。

ノーマル

ゲーム開始時から取っているオーソドックスなフォーメーションがノーマルフォーメーションだ。

このフォーメーションは、バランスが取れていて、攻めているときにはFWがゴール前に上がり、オフェンシブハーフがパスを出すといった感じが基本となる。また、守るときにもディフェンシブハーフとDFがゴールを守るというバランスのいいフォーメーションとなる。

プレイしている間、このフォーメーションだけでもいいが、決定的なオフェンスやディフェンスはできない。

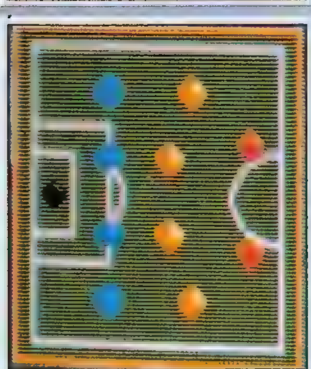
どういうふうに戦うかは自由だが、攻撃にはオフェンス。防御にはディフェンスのフォーメーションをとったほうが有利であることは間違いない。


攻撃もMFの選手が上がり、


守りも堅くバランスがいい。

FORMATION

GREECE ギリシャ





4-4-2 SYSTEM

あまり目立たない存在であったギリシャだが、ここ数年で非常に力をつけてきて、前回のアメリカワールドカップには、念願の初出場をはたした新参チームだ。

チームのカラーとしては、オーソドックスでバランスがいい。ヨーロッパの中では、スイスなどの北欧系によく似たサッカーをする。

しかし、まとまり過ぎた感じのギリシャには決定力がなく世界の強豪チームと戦うのは少しキビシイかもしれない。まあ良くまとまっているので、パスなどはよくまわるのだが、決定的なチャンスがないかぎり、得点するのは難しい。フォーメーションをうまく駆使して臨機応変の戦い方をしいられるだろう。

FORMATION

CROATIA クロアチア





3-5-2 SYSTEM

このチームも旧ソ連の流れをくむチームで、独立をしてから新たに参加してきたチームだ。最近非常に力をつけてきたチームで、欧州レベルではかなりの強豪チームとして名をあげてきた。

FWが非常に強く、柔らかいドリブルと強くて早いパスが特徴的だ。また、FWの選手は他の国にも高く評価され、イタリアの有名クラブチームにも所属しているほどの腕前なのだ。まさに世界でも屈指の攻撃力をもったチームといえる。実際のゲームでもFWが強いので、センタリングからのダイレクトシュートや、ミドルシュートもねらっていける。しかし、当然弱点もあり、守備においてはあまり良いとはいえない。フォーメーションでうまく補おう。

オフェンシブ

自分のチームが攻撃のときに、有効なフォーメーション。おもにどのあたりが違うのかというと、ノーマルの状態では、ゴール前に上がることのないMFまでもが、相手の陣営にまで上がってくるのが特徴。さらに、オフェンシブハーフまでもが、ゴールエリアにまで詰め寄るため、ゴールエリア内での攻撃力が段違いによくなる。

一番わかりやすいのが、サイドからのセンタリングを上げたときの選手の多さだ。当然ゴール前に味方の選手が多ければそれだけ、得点率が上がるということだ。

しかし、逆にこれだけの選手が相手陣内に攻め上がるということは、当然守りが手薄になるというわけだ。

よって、もしボールを取られて、カウンターをくらったときには最大のピンチになってしまう。

もろ刃の剣であるオフェンシブフォーメーションだが、使い方さえ間違わなければ問題はない。

例えば、中盤でボールを支配している時に、オフェンシブフォーメーションにすれば、中盤から前衛にかけて選手が多くなるので、パスが普段よりも通りやすくなるのだ。

要は考えようなのだ。


ノーマル時のゴールエリア内の選手と比べ、


オフェンス時にはゴール前に味方が多い。

ディフェンシブ

ノーマル、オフェンシブときたら、最後はディフェンシブだ。オフェンシブとは対照的に、FW以外はほとんど攻めに参加せず、自分の陣営で相手の攻撃を防ぐといった感じなのだ。

どちらかというと、待ちぎみに戦うことになるのだが、ゴールを守るときには非常に選手が多く、守りやすいということは間違いはない。

このフォーメーションで攻撃のチャンスを作るとしたら、カウンターを狙った縦パスしかないだろう。チームのFWが2トップか3トップを把握して、FWにボールを送ることができたらチャンスだ。一気にゴール前まで切り込んでいけば得点のチャンスも十分に考えられる。

しかし、縦パスが通っても、サイドからセンタリングを使ってシュートを狙うのは難しいので、スルーパスで、突破をはかり直接シュートを狙うのがいいだろう。

他には、自分が先取点をあげたり、相手よりも得点でリードしているときには、ディフェンシブフォーメーションで守備を固めるのも、一つの作戦といえる。ディフェンシブな作戦が好きな人は、ノーマルとディフェンシブだけをうまく組み合わせるといいだろう。


ノーマル時の守備よりも、


ディフェンス時のときでは、全然違うのだ。

FORMATION

PORTUGAL ポルトガル





4-5-1 SYSTEM

中盤が非常に強く、パスを主体に中盤を制して試合を有利に運ぶのがポルトガルの持ち味だ。

MFの選手は世界的にも有名で、他国もクラブチームにも所属するほどの腕前。

最近ではユース（低年齢の選手）大会で2連破をしているが、そのときの選手が、今のポルトガル代表の選手となっているので、今のポルトガルには期待ができる。

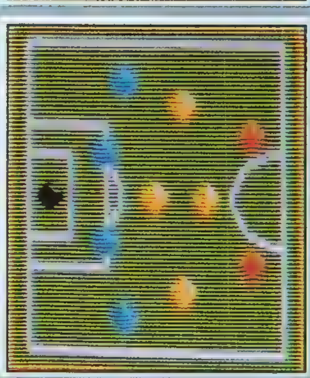
パスを主体に芸術的な見せるサッカーをするチームだが、イマイチ決定力にかける。

中盤からの芸術的なスルーパスもでたりするが、うまく得点できなかったりする場合もチラホラある。

中盤が強いので、オフェンシブフォーメーションで攻撃を強化すればけっこういける。

FORMATION

URUGUAY ウルグアイ





4-4-2 SYSTEM

第一回ワールドカップ優勝チームであるウルグアイ。

伝統チームであるウルグアイはアルゼンチンとほぼおなじで、個人技が主体の南米スタイルだ。

相手を個人技で抜いてから絶妙のスルーパスで得点を狙うのが基本となる。

南米からは4チームがワールドカップに出場できるのだが、最近はブラジルやアルゼンチンに押され気味であったが、伝統的な古豪チームが今復活をはたして出場した。

ゲーム中では、攻撃的でパスの通りもよく、非常に扱いやすいチームではあるが、やはり決定力にかけるのが難点だ。フォーメーションでうまくフォローし、守りをうまくしのげば試合に勝つことも、そう難しいことではない。

基本戦術

このゲームをプレイするにあたって、どうすればいいかということを少し紹介しよう。レバーと3つのボタンによって構成されているこのゲームは、簡単そうで実は奥深いという一面をもっている。

パス一つをとっても、どこにどのようにパスを出したらいいのかといったような判断を要求される。ではどうすれば得点でき、またどうすれば守備をこなせるのかというのを別々に考えてみよう。

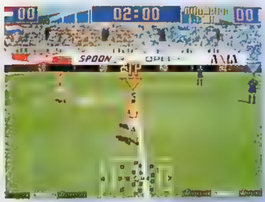
●ボールを運ぶ

まず大事なのがボールをキープして前に運ぶということだ。簡単そうに思えるが、これが一番難しいことだ。

ボールをもった選手ができることは、ドリブル、パスの2つだ。

これは、状況にもよるのだが、その状況をいち早く知ることができるのが、画面下中央にある選手の配置レーダーだ。このレーダーをみれば敵味方の配置が一目でわかるわけ。自分のまわりに敵がいなければ、ある程度ドリブルで走るのもいいし、自分に敵が近寄ってきたときにはフリーの味方にパスをおくればいい。

このゲームは、全体の動きを把握することが大事で、かつそれを知るためには、しっかりレーダーを見なくてはならないということだ。


画面中央下のレーダーが、カギをにぎる。

また、パスを出すときにはショートパスが基本で、慣れてきたらダイレクトでパスを回すように心掛けてみよう。

●シュートする

試合に勝つためには得点を上げなくてはならない。その得点をするにはさまざまな、シュートをする必要がある。

オーソドックスなシュートといえば、スルーパスからのノーマークシュートだ。

スルーパスとは、FWの選手にうまくパスを出すわけだが、コツとしてはFWの少し前にボールを送ってやることが大事で、うまくFWを走らせるのだ。そうすれば、FWがマークをふりきってシュートが打てる体勢になる。

その他には、センタリングからのダイレクトシュートだ。決まれば非常にカッコイイシュートになるのだが、相手もなかなか決めさせてくれるものではない。

まずサイドからセンタリングをあげるのにもDFを振り切らなくてはならないし、シュートを打つFWもボールに間に合わなくてはシュートを打てないのでタイミングを合わせてセンタリングを上げなくてはならない。この2つの要素が組み合って、初めてダイレクトシュートが可能となるのだ。



センタリングを上げて、



ダイレクトシュート！

とにかく慣れるまではノーマークでシュートを打つといったことが大事だ。

●相手の攻撃を防ぐ

攻撃するだけがサッカーではなく、相手に攻められたら当然守らなくてはならない。

そのためにも、やはり選手の位置をしっかりレーダーで把握しておくことが重要となる。また、スライディングやショートタックルといったことも必要となってくる。


タックルを覚えることが大事だ。

ボールをもった選手に近寄ってからのショートタックルは非常に有効なのでぜひ覚えてほしい。スライディングが大切なのだ、がかわされるともう相手の選手を追えなくなるので注意して使いたい。また、ゴール前で敵にシュートされそうになったら、スライディングで反則してでも止めるということも一つのテクニックといえるだろう。

以上のようなことを少しずつできるようにしていけば、スムーズに勝つことができるはずなので練習してみてほしい。

新チームは強いか？

今まで紹介してきた新チーム。実際にプレイした感じでは、ウルグアイ、ユーゴスラビア、クロアチア、ベルギーの4チームが扱いやすさを感じたのだが、まだはっきりしたことはいえない。

どのチームも自分で使ってみて、使いやすかったら是非ともプレイしてみてほしい。

世界の強豪から見てもさほど弱いチームではないが、プレイ次第では優勝を狙えないわけではないのでがんばってみてほしい。

強豪チーム紹介

●イタリア

今や誰もが認める最強チーム。世界最強のプロサッカーリーグであるセリエAがあることでも知られている。

そのセリエAで活躍する、スーパースターが結集した、まさにサッカー界のドリームチームといっても過言ではない。

最近では守備力が強化され、より強いチームへと生まれ変わった。FWの2トップはスルーパスやセンタリングにたいして敏感でどんどん得点をあげていく。まさに、死角なしといった感じだ。

●ブラジル

言わずと知れたサッカー大国ブラジル。

最近では『神の申し子』ともいわれたロナウドの参加によりさらに戦力をアップさせた。

南米特有の個人技はまさに世界ナンバー1。そこから繰り出されるパスは早くて正確だ。攻撃力ではどこの国よりも強いだろう。

ゲームの中でもその強さを十分に発揮してくれるだろう。

●ドイツ

ドイツと言えば西ドイツが有名だったが、ドイツ統一によりさらにチームの層が厚くなったといえる。

他の国とは違い徹底した守りのチームで、その守備力は間違いなく世界一だろう。

ドイツの特徴といえば、ゴール前に、もう一人のキーパーともいえるスイーパーがいることだ。この選手がいるおかげで、そう簡単には得点をあげることはできない。

ゲーム内のドイツも守備が非常によく、守りやすい。得点を狙うときは、カウンターを狙うのが基本となるので覚えておこう。

BELGIUM ベルギー

FORMATION



4-3-3 SYSTEM



オランダの隣のせいか、サッカーのスタイルが非常によく似ている。

攻守ともにバランスがよく、80年代はかなり強く、ワールドカップではベスト4にも入るほどの実力をもっていたが、最近では低迷してきている。

昔は、有名なゲームメーカーがいてゲームを組み立てて強かったのだが、時代が変わりサッカーもまた変わっていったのだ。

それでもワールドカップにはほとんどでてくる実力のあるチームなので弱いというわけではない。

他の新チームと一味違うところがあるとすれば、守備もしっかりしているということで扱いやすくバランスがとれているチームといえる。



をあける!!
SEGASATURN
羅媚斗
RABBIT
レックス
~Rex~
蛇蛟
~Ja-Koh~
天人
~Tian-Ren~
猴猿
~Hou-En~
PRESS START


『獣神珠』争奪の戦いが幕
凄い奴等がやってきた！背に獣神を召喚し特殊能力を発揮、攻撃する新格闘、その名は『羅媚斗』!! 傘、帯などそれぞれ得意とする武器を持つ全8キャラクターが魅せる迫力の必殺技が、リアルさを追求した接近戦の攻防が、キミを熱くさせる！戦いに勝利すれば相手の獣神の力を身につけることができるパワーアップシステムを導入。…富と自由を賭けた白熱バトルの頂点に立つ者は…誰だ!?
●倒せ！ 8人の暗殺者たち!!
●奪え！ 8つの"獣神珠"!!
●放て！ 獣神アタック!!
●かわせ！ 瞬時の防御システム!!
●生み出せ！ オリジナル連続技!!
イギス
~Egith~
玉蘭
~Yu-Lan~
エディ
~Eddy~
烏鈴
~Wu-Ling~
セガサターン専用ソフト
羅媚斗 RABBIT
(格闘アクション)
6月27日発売予定
標準価格：5,800円(税別)
ELECTRONIC ARTS™
エレクトロニック・アーツ・ビクター株式会社
〒141東京都品川区上大崎2-24-9 IKビル3F
商品に関するお問い合わせ：カスタマーサポート係TEL.03-5436-6400(受付時間11:00~17:00/月~金)
■掲載のソフト画面は、開発中のものです。■ソフトの内容及び発売日、価格等は、改善などのため予告なく変更する場合があります。■本広告に記載された社名および製品名は、各社の商標および登録商標です。

サターンにアイツがやってくる

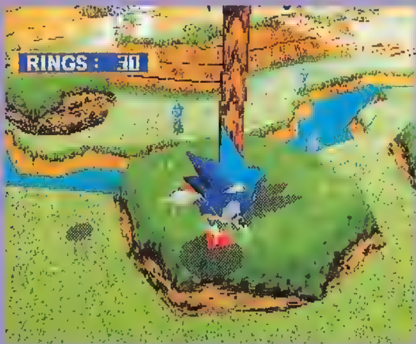
SS　セガ　6月20日　4800円（税別）

最高にお得なフルスペックソフト!

SONIC JAM

新世代機（この呼びかたももう古い!?）が普及したことによって増える傾向にある、懐かしのアーケードゲームや前世代機用ゲームのリバイバルソフト。

そんなリバイバルソフトの目玉ともいえる大物がサターンで登場する!!その名も『ソニックジャム』。セガの16ビットマシン、メガドライブで登場し、全世界を震撼させた、超音速アクションの復活である!



3Dソニックがソニックワールドを駆ける!良い時代になったものだのう…。

ただの焼き直しじゃ終わらない!充実の〝ソニックワールド〟

「俺メガドライブで全部持ってるよ」なんて人もちょっと待った!このソフトにはそれほどのソニックファンだったら絶対欲しくなってしまうような、ゴージャスなオマケがついてくるのだ!

その名も〝ソニックワールド〟。新世代機ならではの3D技術で描かれたフィールドをポリゴンのソニックが駆け回り、これまでに描かれたソニック関連のイラストやファン必見の貴重な映像、ソニック年表など、ソニックに関するあらゆる資料を閲覧することができるというものだ。

『ソニック』シリーズのテレビCFや、メガCD版『ソニックCD』のオープニングやエンディングを、さらに美麗なムービーで見られたりするサービス精神には敬服。



ソニック関連の情報だったらすべて閲覧できる!?

『ソニック』シリーズ栄光の歴史

今回『ソニックジャム』に収録される4作品は、そのスピード感から常にアクションゲームファンに評価されてきた名作ぞろい。その4本がまとめて4800円なのである。…こいつぁ買うしか!!

ソニック ザ ヘッジホッグ

その圧倒的なスピード感で〝アクションゲームはメガドライブ〟という印象をアクションファンに印象づけた歴史的な作品。この作品が登場したのは1991年。実に6年も前の話である。

その後も、多数のアクションゲームが登場しているが、『ソニック』シリーズほどに疾走感を感じさせるソフトは新世代機のラインナップを見ても存在しない。



ジェットコースターに乗っているかのような疾走感!!

ソニック ザ ヘッジホッグ2

前作で高い評価を受けたスピード感をさらにパワーアップさせたうえ、新キャラクターの〝テイルス〟を加えてプレイヤー2人による協力プレイも可能となったのが、この『ソニック2』である。

今作から、1ゾーン2アクト制となり、テンポよく次の展開が楽しめるようになったのが特徴。そのため、より多くの仕掛けが用意されており、飽きのこない作りになっている。



新キャラ〝テイルス〟も加わって2人同時プレイも可能。



ソニック ザ ヘッジホッグ3

ステージごとの仕掛けがさらに増え、より楽しさを増した半面、少し難しめな『ソニック3』。しかし『ソニックジャム』では4作品の「難しい」といわれた部分を遊びやすくアレンジしたモードで遊べるので安心して遊べるようになっている。

また、このソフトは単体で遊んでもストーリーが完結しなかった。その理由は『ソニックジャム』に同時収録された次回作にある。



キャラごとの個性も強くなりステージの仕掛けも過激に。

ソニック&ナックルズ

〝ROMカートリッジの上にさらにROMカートリッジを差し込める!!〟という奇抜な〝ロックオンシステム〟を搭載して発売された『ソニック&ナックルズ』。

そう『ソニック3』の完結編は、このソフトと組み合わせることで遊ぶことができたのである。

今回の『ソニックジャム』では、画面上でカートリッジを合体させることで『ソニック3』の完結編を楽しむことができるのだ。



〝ロックオンシステム〟はモニター内で再現されるぞ。



もうすぐ会えるネ！（あと５日？）

拡張RAMがいるんスよ

ゲームセンターでいまだに現役の『わくわく７』がようやくSSに登場。このゲームの魅力といったら、『ギャラクシーファイト』から受け継がれてきたスピーディー＆リズミカルなテンポが◎。それにパステル調のキャラクターもいい感じだよね。

けど肝心のSS版は、拡張RAMがないと遊べないのだ。だけど、ちゃんと拡張RAMパック版（お値段は2000円増しの7800円）が同時に発売されるので、まだ拡張RAMを持っていない人はこっちを買っちゃおうね。


スピード感最高！チマチマプレイするとつまんないぞ。


シンプルだからこそ、高度なかけひきが生まれるのだ。

SS　サンソフト 6月20日　5800円（税別）

あなた…メイド好き？

わくわく７

ネオジオ版が良くて泣いたアナタ、これでひとまず安心だね。

わくわくゲージでイェーイ!

いきなり節操のない見出しでスマン。ここでは技を出したり、敵に攻撃を当てたりすると溜まっていく〝わくわくゲージ〟についてちょっと解説するぞ。知ってるヒトもそうでないヒトも、とりあえず予習・復習のつもりで読んでおくれ。

ドキドキアタック

必殺技の超強力バージョンを出すことができるぞ。少しだけど無敵時間もあるので、相手の技をスカしながら攻撃する…なんてうまい使い方をしたいね。


いくら強いっていっても、ただ使うだけじゃダメだよ。

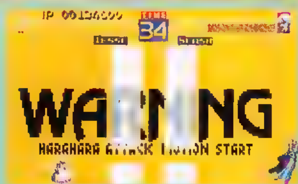
スーパーモード

攻撃判定のある無敵オーラを発生させたあとに、一定時間だけすべての技の攻撃力がアップする。Sモード発生時間を緊急回避に使うのもひとつの手だ。


この無敵時間が貴重だったりする。チャンスをうかがうのだ。

ハラハラアタック

デタラメな攻撃力と、どの距離からでも潰せるほどのでかいスキを持つ最終兵器。ご丁寧に警戒音まで出すので、よっぽどのことがない限り当てることはムリ。



ハイスコア狙い以外に使い道はないけど、これなら許せるね。

衝撃!? サターン版『わく７』はこんなこともできる!!!

フェルナンデス使ってみる?

SS版に用意されている内容は、アーケードモードとVSモードのふたつ。乱入のたびにアクセスしちゃって、1回対戦するのにいちいち待つなんてことはないのでまず安心。でもアーケードモードを1人でやると、短いはずのアクセス時間が妙に気になるのは、いかにこのゲームがテンポのよいものだったかを再認識させてくれるよ。ホント。

そして「SSに移植されたらやっぱアレ使えるんだろーなー」なんて思っているそこのキミ、まさに正解。たった4発で僕らをKOしてくれる〝フェルナンデス〟と、どっかのさすらいの格闘家にクリソツなサンドバッグ〝ボーナスくん〟が使えるのだ。残念ながらVSモードでしか使えないけど、VSモードの中には対CPUとかウォッチモードなんてのもあるので、1人でも十分に楽しめるぞ。ちなみにフェルナンデスの超イタイ攻撃は必殺技で、ボーナスくんは投げができなかったりする。知ってた?



ボーナスくんは結構テクニカル。実はおもしろいんだな。

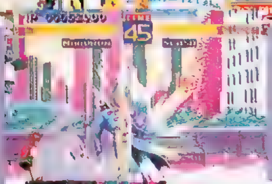


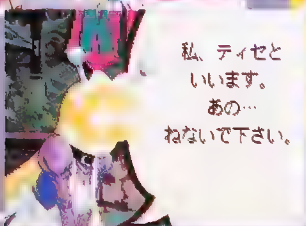
デカすぎ。この一言につきる。同キャラ戦をするとこの通り収拾がつかなくなる。

みんなでわくわくしちゃお♡

カレンダーもちゃんとあるよ







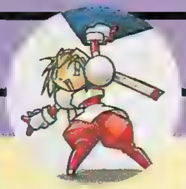



ほのぼのとした雰囲気がいいよね。でもティセとまるるんゲーなんて言わないで。

やっぱ『わく７』はこうでなきゃね

なんだかんだ言っても、やっぱあの〝ノリ〟がなきゃ『わく７』じゃないよね、ってことで、月ごとに用意されているあのイラストカレンダーもちゃんとゲーム立ち上げ時に移植されているのだ（SS内蔵時計サマサマだね）。

ほかにはアーケード版にあった数々のウラ技もできることは間違いないはず。これだけ移植もので充実しているのは久しぶりかもしれない。これで買わなきゃ損だよ。マジで。



N64　エニックス　6月27日　6800円（税別）

メイドは男の夢とロマンです！

ゆけゆけ!! トラブルメーカーズ

"つかんで投げる"爽快アクション

質の高いアクションゲームで定評のあるトレジャーが開発の、爽快横スクロールアクションがN64に登場する。

ゲームシステムは、オーソドックスな面クリア型のサイドビュージャンプアクション。遥か宇宙の彼方「ねんどろ星」を舞台に、誘拐されたガンベル博士を救うため"明朗快活無敵戦闘メイドロボ"マリナちゃんが大活躍するぞ!!

このゲームのウリは、なんといっても"つかんで投げる"という単純でコミカルなアクション。敵だろうが障害物だろうが、とにかくつかんで「ふりふりっ」と振ってやると、アイテムを落としたり、道が開けたりと、いろんな反応を見せてくれるのだ。

つかめそうな物はぜ〜んぶつかんで「ふりふり」だー！

何事も基本が肝心
マリナちゃんの基本アクション



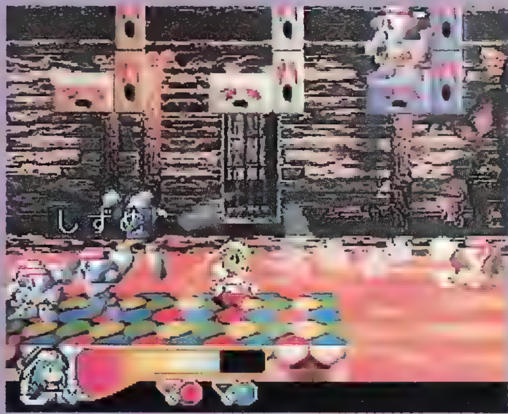
すべての基本となるのが「つかむ」→「振る」→「投げる」という一連のアクション。ねんどろ星の住人「ねんどろ」だってヒョイっと持ち上げ…、



「ふりふりっ」と振ったら、おや？体力回復のブルークリスタルを落としたぞ。カ…カ○アゲ!?もう何も落とさないなぁ、なんて思ったらポイッと！かわいそうだけどこれが基本。



トラブルだらけのこのゲーム、一瞬たりとも安心できるところなんてないゾ。溶岩に浮かぶ足場に乗ってたら、ああっ!!イジワルなねんどろたちが飛び乗ってきて、足場を沈めようとしているゾ！大急ぎでねんどろたちを捕まえて、足場の外に投げ捨てよう。ゲーム中にはこんな楽しい仕掛けがいっぱいだ。





「いっけぇ〜!!」巨大化したミサイルを、敵めがけて投げつけろ！



「ふりふりっ」すると、ミサイルが巨大化するぞ。



敵のミサイルだって、タイミングよくキャッチ！

まだまだありますっ♡
マリナちゃんのアクション応用編



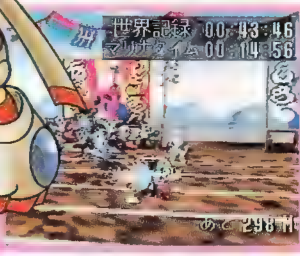
しゃがむ

きゃぁぁ〜！頭に敵がぶつかっちゃう〜!!なんてときは十字キーを下に入れてしゃがむ。古今東西、横スクロールアクションゲームの基本だよね。ふう、危なかった。



スライディング

十字キー下＋ジャンプでスライディングだってできちゃう。ダッシュのように連続的には使えないケド、敵が前にいたって弾き飛ばしちゃうほどのパワーがあるよー



ダッシュ

うっひゃぁ〜！急げ〜！早く移動したいときは、やっぱりダッシュ。え？背中から火が出るって？そういう仕様ですっ！とっさに敵の攻撃を避けるときにも使えるよー



スライダージャンプ

敵を弾き飛ばすほどの力を持つスライディングを利用して、すっごく遠くまでジャンプする方法がコレ。操作はカンタン。スライディング中にジャンプするだけなのだぁー





ホバーリング

「明朗快活無敵戦闘メイドロボ・マリナちゃんに不可能はな〜い」なんとマリナちゃんは空中でもダッシュができるのだ。上方向にダッシュしていれば空中浮揚も可能だ。



転がる

「天井が低くて進めないよう」なんてときに使うのが十字キー下2回入れの前転。ころころ〜っと敵の攻撃をかいくぐったりできるので、使う機会は多いかも!?

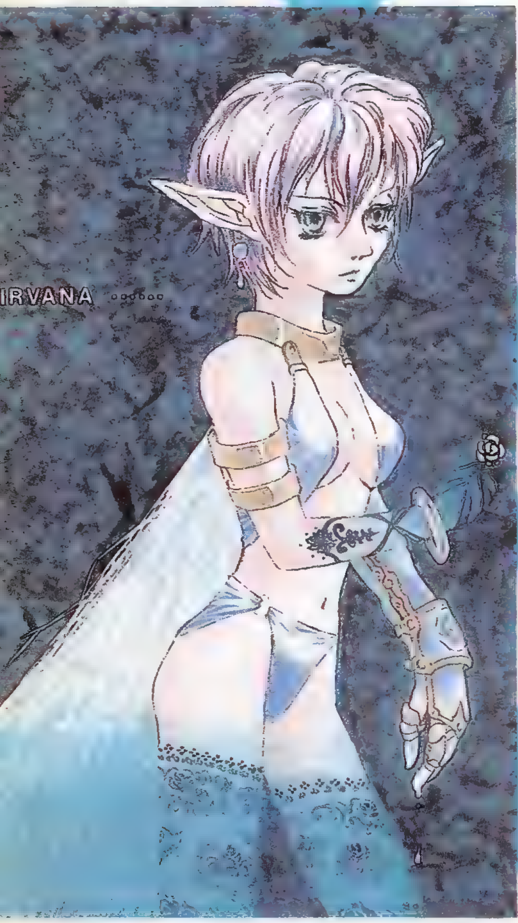
明朗快活無敵戦闘メイドロボ
マリナ＝ナゲット

愛深き天才科学者ガンベル博士の住み込みメイドとして奉仕するハイパーパワー・ビューティフォ・ロボ。普段は適当に家事をこなすだけだが、ガンベルがピンチのときには力を発揮する。

カラーアイランドマリーネ

今ヒソカに編集部ではガレキがブーム！皆シンナー臭くさせつつ作品制作に取り組んでおる。そこで本誌を購読している強者モデラーの皆さんにお願いだ！どなたかR-GRAY 2と完全変形のアラリックの原型を作ってみんかね！今からワン○ェスに向けてとか。レジン製で220分の1ぐらいを希望〜。

担当：田渕健康



⬆（福岡県　武術師さすけさん）
☆ラピッドテイルー藍疾風。



⬆（徳島県　天野宗管さん）
☆こあらみたいな、くうさきも好き好き。



➡（東京都　紺野哲也君）
☆その満たされぬ想いを欲しているのだよ。



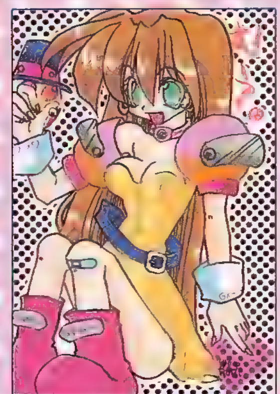
➡（新潟県　藤崎enyaさん）
☆戦場の娘って感じか。♪ダークフォースには魔〜物が住ーむから〜。

むーちゃんDEもなむーちゃん

新装開店したむーちゃんコーナーだが、なぜか突如として気合の入った作品が到着し始めたダップー。やったぜしもでん！むーちゃんの未来は明るいぜー…ってアレ？…また目次のむーちゃんがないだあ？



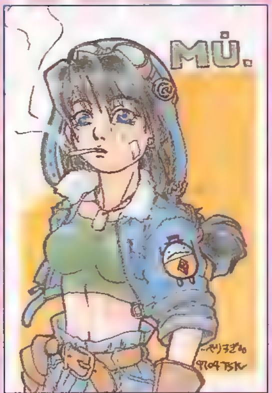
⬆（兵庫県　蚕中彼方ちゃん）
☆㊫ふほ〜あと一人召喚して戦隊を作るってのがいい塩梅。



⬆（宮崎県　瑠璃杉田さん）
☆㊫うむ。プレゼントはケソがちゃんと用意している…のか？

⬇（徳島県　不二峰子さん）
☆地味な紺色の服を何とかしてリファインしちまおうというこの努力！泣かせらあ。





⬆（愛知県　飯島篁さん）
☆ヤサくれた感じがむーちゃんライクで良好。全然オッケーでしょ。



七瀬葵ナコリム第二弾

大変永らくお待たせいたしました。
ついにナコリムグッズ第二弾、マウスパッド(雅)とCDケースが完成しました。ご注文くださった方々にはご迷惑をおかけして本当に申し訳ありませんでした。
今度のマウスパッドは縦長です。
華の方と好みに応じて使ってください。
CDケースは8枚収納可能。
ネオジオCDソフトなんか入れちゃってもOK。
CDケースとマウスパッドを同時に購入していただいた方には特製キーホルダー(第二弾)をプレゼント。

6/20発売

ナコリムマウスパッド(雅)



ナコリムマウスパッド(雅)
価格1575円　送料:E
通販番号:SS−171

ナコルルCDケース



ナコルルCDケース
価格1890円　送料:E
通販番号:SS−172

完成! えらそう



お得なセットの湯呑みです。

ナコ&リム夫婦湯呑み
価格2100円　送料:E
通販番号:SS−174

お茶は玄米がいいと思います。

湯呑みは七瀬葵グッズとは関係ありません。



リムルルマグカップ
価格893円　送料:G
通販番号:SS−170

ナコルルマグカップ
価格893円　送料:G
通販番号:SS−169



ナコリムマウスパッド(華)
価格1575円　送料:E
通販番号:SS−167



羅刹テレカと第一弾の商品を他1点お買い上げの方に、特製キーホルダー(ナコルルバージョン)をプレゼント。

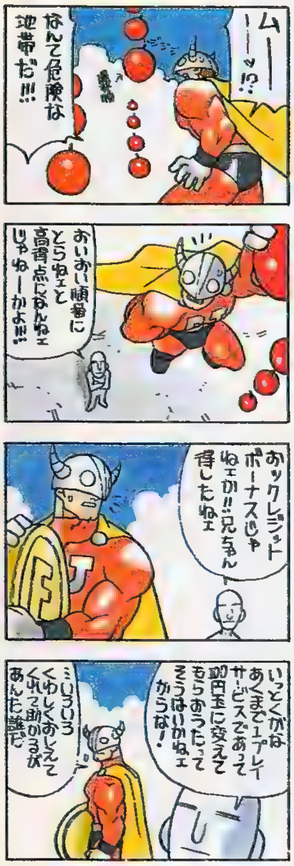
ナコリム羅刹テレカセット
価格2300円　送料:A
通販番号:SS−168

第一弾も大好評発売中！

とっても好評につき、在庫もあと僅か。
入手してない人は急いで注文だ。

吉崎観音のゲーム大辞典

ホ ボンジャック



NEW 妖精&リンツ mousepad telephonecard
虹色町の奇跡

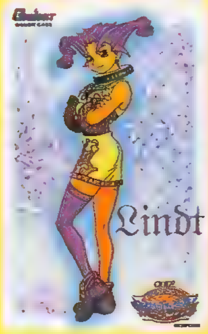
コンシューマの発売日がついに間近。今回は妖精さんとのラブラブもあるらしいぞ。読サビも魔王とテルと子供狙いの人以外には豪華ラインナップ。さて、どの娘が好み？



妖精さん等身大マウスパッド
価格1575円　送料:G
通販番号:C−169

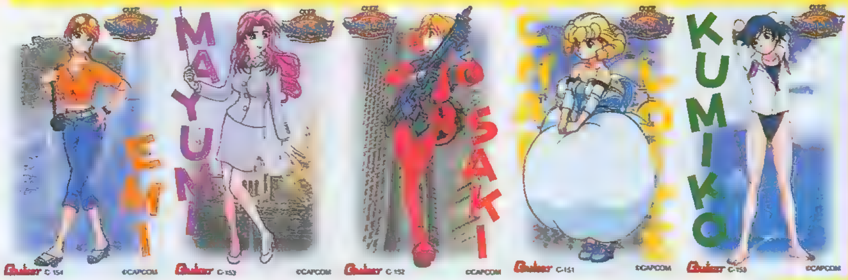
6/20発売

妖精さんの「ほぼ」等身大マウスパッドなのだ。まぁ正確な身長は不明だし、なんで毎回ハダカのマウスパッドばかり出すのか聞かれても不明。



虹色町の奇跡リンツテレカ
価格1200円　送料:A
通販番号:C−163





虹色町の奇跡桃子テレカ
価格1200円　送料:A
通販番号:C−148

虹色町の奇跡めぐみテレカ
価格1200円　送料:A
通販番号:C−149

虹色町の奇跡久美子テレカ
価格1200円　送料:A
通販番号:C−150

虹色町の奇跡シャーロットテレカ
価格1200円　送料:A
通販番号:C−151

虹色町の奇跡サキテレカ
価格1200円　送料:A
通販番号:C−152

虹色町の奇跡真由美テレカ
価格1200円　送料:A
通販番号:C−153

虹色町の奇跡絵美テレカ
価格1200円　送料:A
通販番号:C−154

零豪鬼Tシャツ

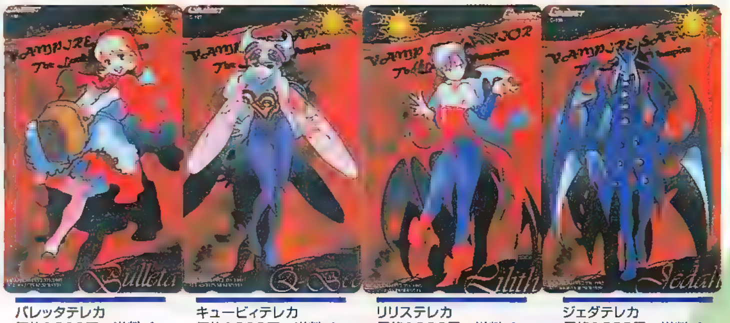


3センチくらいの原画を気合いで引き延ばした、パワー溢れるTシャツだ。制作にはかなり気合い入っているぞ。

零豪鬼Tシャツ
価格1890円　送料:E
通販番号:C−164

ヴァンパイアセイヴァー

ついにアナカリスにもガードキャンセルぅぅぅう！って、アナカリいないじゃん。



バレッタテレカ
価格1200円　送料:A
通販番号:C−168

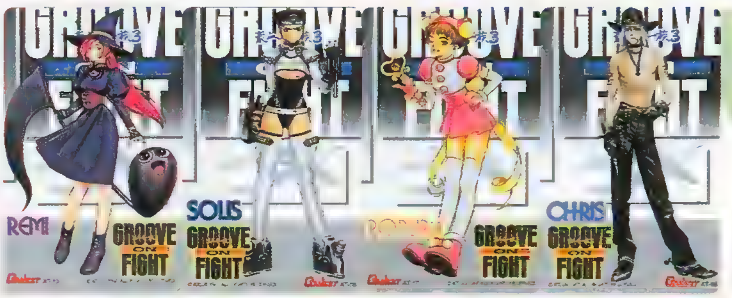
キュービィテレカ
価格1200円　送料:A
通販番号:C−167

リリステレカ
価格1200円　送料:A
通販番号:C−166

ジェダテレカ
価格1200円　送料:A
通販番号:C−165

グルーヴオンファイト

世代交代しても、クララマニアはポプラを買うべし。在庫少ないので注意！



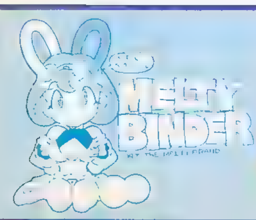
レミテレカ
価格1200円　送料:A
通販番号:AT−19

ソーリステレカ
価格1200円　送料:A
通販番号:AT−18

ポプラテレカ
価格1200円　送料:A
通販番号:AT−17

クリステレカ
価格1200円　送料:A
通販番号:AT−16

お知らせ



ゲーメストバインダーは完売いたしました。現在新作を制作中ですので、お待ち下さい。

ストリートファイターⅢ、EXテレカフェア

ストⅢビデオの発売を記念して、ストⅢ、またはEXテレカを3枚以上まとめてお買い上げの方に、テレカケースをプレゼント。結構好評なので、注文は急ごう。



ストⅢリュウテレカ 価格1200円 送料：A 通販番号：C-127



ストⅢケンテレカ 価格1200円 送料：A 通販番号：C-128



ストⅢユン&ヤンテレカ 価格1200円 送料：A 通販番号：C-129



ストⅢエレナテレカ 価格1200円 送料：A 通販番号：C-130



ストⅢダッドリーテレカ 価格1200円 送料：A 通販番号：C-131



ストⅢネクロテレカ 価格1200円 送料：A 通販番号：C-132



ストⅢアレックステレカ 価格1200円 送料：A 通販番号：C-133



ストⅢいぶきテレカ 価格1200円 送料：A 通販番号：C-134



ストⅢショーンテレカ 価格1200円 送料：A 通販番号：C-135



ストⅢオロテレカ 価格1200円 送料：A 通販番号：C-136




ストEXダランテレカ 価格1200円 送料:A 通販番号:C-155


ストEXブレアテレカ 価格1200円 送料:A 通販番号:C-156


ストEXカイリテレカ 価格1200円 送料:A 通販番号:C-157


ストEXアレンテレカ 価格1200円 送料:A 通販番号:C-158

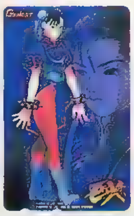

ストEXガルダテレカ 価格1200円 送料:A 通販番号:C-159


ストEXベガテレカ 価格1200円 送料:A 通販番号:C-160

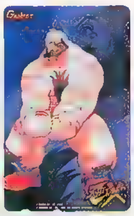

ストEX豪鬼テレカ 価格1200円 送料:A 通販番号:C-161


ストEXリュウテレカ 価格1200円 送料:A 通販番号:C-137


ストEXケンテレカ 価格1200円 送料:A 通販番号:C-138


ストEX春麗テレカ 価格1200円 送料:A 通販番号:C-139


ストEXガイルテレカ 価格1200円 送料:A 通販番号:C-140


ストEXザンギエフテレカ 価格1200円 送料:A 通販番号:C-141


ストEXほくとテレカ 価格1200円 送料:A 通販番号:C-142


ストEXブルムテレカ 価格1200円 送料:A 通販番号:C-143


ストEX D.ダークテレカ 価格1200円 送料:A 通販番号:C-144


ストEX C.ジャックテレカ 価格1200円 送料:A 通販番号:C-145


ストEXスカロマニアテレカ 価格1200円 送料:A 通販番号:C-146

ストリートファイターⅢ



ストリートファイターⅢビデオ
価格5040円 送料：H
通販番号：GV-36

ヌルい攻略じゃ物足りない、もっと激しいバトルを味わいたい、そんなあなたに大朗報！ゲーメストライターが魂削って、しこたま硬派なビデオをこさえました！はっきり言って欲求不満をブっとばす爽快映像の宝庫！それでいて自分もうまくなっちゃう「使える」ビデオなんですわこれが！

読者サービス部 通信販売 お申し込み方法

- ●読者サービス部の通信販売は本誌についている郵便振込通知票か郵便局の振込通知票でお申し込みください。
  ※現金書留・銀行振込・電話でのご注文は受け付けておりません。
- ●ご入金後から商品のお届けまで20～30日ほどかかります。1ケ月たっても商品が届かない場合には電話でご確認ください。
- ●返品はお届けの商品が不良品か配送中の破損以外、交換を受け付けません。
- ●価格はすべて税込みです。
- ●ご注文の際には必ず、住所・氏名・電話番号・商品番号をはっきりとお書きください。

送料					
A	何個でも……100円		D	3個まで……200円	
B	2個まで……100円		D	4個以上……400円	
B	3個以上……200円		E	何個でも……500円	
C	1個なら……200円		F	何個でも……800円	
C	2個以上……400円		G	単品発送……800円	
			H	何個でも……(サービス)無料	

◆たくさんの商品を買った場合は、その送料の中で一番高い送料を送ってください（単品発送の商品は別扱いになります）。
例：ストリートファイターⅢビデオ　1本……無料（H）
零豪鬼Tシャツ　1枚……500円（E）
パレッタ テレカ　1枚……100円（A）
ナコルルマグカップ2個、ナコルルマグカップ2個……800円（G）
以上の商品を、一括注文された場合の送料はE+G＝1300円となります。
（※ナコルムのマグカップはいくつ注文しても800円の特殊単品発送です。）

ゴールドチケットサービス

通販のお申し込み金額1000円ごとに1点券を差し上げます。チケットが集まったら、ご希望の交換アイテムの番号と点数分のゴールドチケットを同封し、住所・氏名・年齢・電話番号を記入した封書で「読者サービス部ゴールドチケット交換係」までお申し込みください。


①コインホルダー：10点


②ゲレンジャーテレカ：20点


③吉崎観音テレカ：20点


④システム手帳：30点


⑤ゲーメストプレスTシャツ：40点

毒錆戦闘員の叫び



（毒錆鳥団夜行怪人ひでです）☆うむ。手も足も出ん。

虹色町の奇跡テレカは全種類集めたか?うむ、わしは全部持っとる。まあ、自分で作ったしな。もちろんマウスパッドとプレステ版ソフトもマルゲ屋で買う。それも発売日に堂々とだ。ナコリムグッズの第二弾も全部持っとる。まあ、それもわしが作ったんだけどな。最終回の第三弾にも期待してくれ。どーんといくぞ。うん。内緒だけどな。次号はゲーメストバインダーの新しいのが発売予定だ。待たせてすまんな。あ、チケットサービスのテレカも新しくなりおるらしいぞ。じゃあ、行くわ。

郵便振替口座番号:00150-4-98420 株式会社 新声社
お問い合わせ先:読者サービス部 ☎:03-3293-9326（月～金:AM10:00～PM5:00）

この受領証は、郵便局で機械処理をした場合は郵便振替の払込みの証拠となるものですから大切に保存してください。

ご注意

この払込書は、機械で処理しますので、口座番号及び金額を記入する際は、枠内に丁寧に記入してください。

また、下部の欄（表面及び裏面）を汚したり、本票を折り曲げたりしないでください。

（郵政省）

払込取扱票

02	東京

通常払込料金
加入者負担

口座番号（右詰めにご記入ください）	金額
0 0 1 5 0 − 4 − 9 8 4 2 0	千 百 十 万 千 百 十 円 ※

加入者名	料金	特殊取扱
株式会社 新声社 DSB 15		

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

通信欄

商品番号	商品名	数	商品番号	商品名	数
※					
			送料	円	

払込人住所氏名 （郵便番号　　　）住所・氏名はフリガナをふってください
※

（電話番号　　－　　）

受付局日附印

裏面の注意事項をお読みください。（郵政省）

切り取らないで郵便局にお出しください。

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

払込票兼受領証

口座番号	0 0 1 5 0 − 4	通常払込料金加入者負担
	右詰めにご記入ください	
	9 8 4 2 0	
加入者名	株式会社新声社 DSB 15	
金額	千 百 十 万 千 百 十 円 ※	
払込人住所氏名	※	
料金	（消費税込み） 円	受付局日附印
特殊取扱		

MELぐディちゃん!



天下一ゲーマーの店 ㋘屋瓦版

1997/7/15 瓦版第100号

㋘屋新店舗、この夏2店オープン!

おっはよーっ!!メルティでーす。いやもー雨ーっ!て感じでうっとーしー日が多いけど、いつのまにか100号いっちゃってることだし、体にカビ生えないように元気にインフォメいってみよーっ!!

注目!! 新店舗続報!

以前からお知らせしてる通り、㋘屋の新しいお店が2店オープンします。まず神戸に7月12日、荻窪には8月の予定☆あと荻窪店には、神保町店に続いてゲームセンター「G-Mode-」が出店予定。こっちのほうも夏を目標に着々と準備が進んでます!ゲーメスト印の「G-Mode-」、こちらも新店舗同様超期待ってカンジで待っててね♡

＊荻窪、神戸両店ともアルバイト募集中!私たちと一緒に働いてみたい人は、
〒101東京都千代田区
神田神保町1-26
㈱マルゲ屋（担当：相澤）まで履歴書を郵送してください。待ってるね!!

見たか!聞いたか!「G-Mode-」!!

今月1日、㋘屋神保町店1階にオープンして大好評の「G-Mode-」!キミはもう遊びに来てくれたかな?
最新ゲームはもちろん、おすすめのレゲーまで、店の狭さを吹っ飛ばす内容でキミを待ってるよ!運が良ければゲーメストのライターと対戦できるかも!ハイスコアの集計ももちろんやるから、すんごいスコアでライターたちをビビらせよう!

センチキャラ別CD第2弾発売!!

5月21日に発売されて大人気の「センチメンタルグラフィティ」キャラ別CD!第2弾が早くも登場です。
●6月21日発売
永倉えみる、森井夏穂、松岡千穂
各1456円（税別）
初回特典：ポストカード
●好評発売中
杉原真奈美、沢渡ほのか、綾崎若菜
各1456円（税別）

このCDに付いてる全12キャラの応募券を集めると、オリジナルセンチグッズがもらえるよ。初回特典のポストカードも超美麗!! さらに予約してくれると、何かいいことがあるかも♡詳しいことは各店で告知してるよ!

やるなコナミさん!ときメモ新グッズ!!

恒例のときメモ新グッズが6月27日に登場!好きなあの娘のグッズはばっちりゲットしなくちゃね!!今回のグッズの絵柄は、春「春の街角」（片桐&如月）、夏「ハイ、チーズ」（虹野&朝日奈）、秋「昼下がりの公園」（藤崎&美樹原）、冬「森へ行こうよ」（館林&古式）の、4種類。ラインナップは以下の通り!価格はすべて税別です。

テレカセット（春・夏 2400円）、グラスセット（4種セット 2800円）、ジグソーパズル（4種類 各2000円）、セル画（春・夏 各4000円）、ポスター（春・夏 各800円）、春の鉛筆セット（12本入 960円）、春のノート（400円）、春のステッカー（12枚セット 1200円）、春のレターセット（500円）、ぬいぐるみ（藤崎・片桐 各3500円）、フィギュア（藤崎・美樹原 各2500円）、ときめきトレーディングカードVol.1（1パック300円）
＊ぬいぐるみとフィギュアは12種全部集めると特製オリジナルグッズプレゼント!

㋘屋神保町店営業時間変更のお知らせ

このたび、㋘屋のゲームセンター「G-mode-」の開店にともないまして、㋘屋神保町店の営業時間がAM11:00～PM9:00に変更になりました。これからも㋘屋をよろしくね。

6月下半期のイベントスケジュール

22日(日)	神保町店	イベントなしです。フェアに乞うご期待!
	大阪店	鉄拳3大会
	名古屋店	PS版あすか120%エクセレント大会
	札幌店	PS版あすか120%エクセレント大会
	仙台店	ヴァンパイアセイヴァー大会
	池袋店	格ゲー大会（タイトルは当日発表です）
29日(日)	神保町店	イベントなしです。フェアに乞うご期待!
	大阪店	PS版ときメモ対戦とっかえだま大会
	名古屋店	PS版ときメモ対戦とっかえだま大会
	札幌店	ヴァンパイアセイヴァー大会
	仙台店	ティンクルスタータイムアタック大会
	池袋店	ときメモ対戦ぱずるだま大会

フェアのお知らせ

神保町店	
6/16～22	「遊びは終わりだ」声優フェア
6/23～29	SNK「そのまま死ね！」フェア
大阪店	
開催中～6/22	4周年フェア
6/23～29	ときメモフェアReturns.
名古屋店	
6/21, 28	同人誌スタンプアップフェア
札幌店	
開催中～6/30	1周年ありがとう！コンシューマセール
仙台店	
6/16～22	ファッションフェア（スタンプ2倍！）
6/23～29	同人誌フェア（ポストカードプレゼント）
池袋店	
開催中～6/30	サクラ大戦フェア

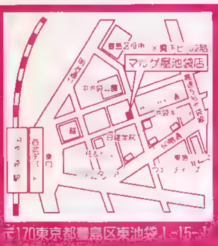
＊イベントおよびフェアは都合により変更になることがありますので、詳しくは各店のスタッフまでお気軽におたずねください。

7/15号 ゲームイベント 優先券

㋘屋からのお知らせ

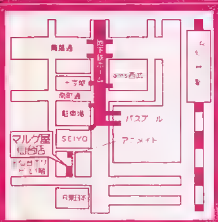
いつも㋘屋にご来店いただき、誠にありがとうございます。さて、好評のゲームイベントにより確実にご参加いただけるよう優先券をご用意しました。切り取ってお持ち下さい（「G-Model」でのイベントではご利用になれません。あらかじめご了承下さい）。イベント開始は14時を予定しておりますが、スケジュールを変更する場合もございますので詳しくは各店にお問い合わせ下さい。

㋘屋池袋店 6月の定休日9日



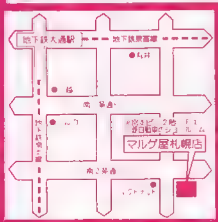
〒170東京都豊島区東池袋1-15-1

㋘屋仙台店 6月の定休日9日



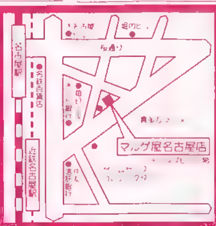
〒980仙台市青葉区中央

㋘屋札幌店 6月の定休日9日



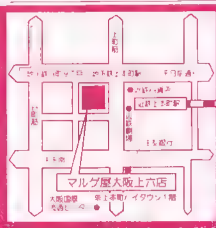
〒060札幌市中央区南二条西1-1

㋘屋名古屋店 6月の定休日9日



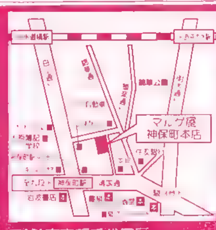
〒450名古屋市中村区名駅4-4-19

㋘屋大阪店 6月の定休日9日



〒543大阪市天王寺区上本町6-3-31-148

㋘屋神保町本店 6月の定休日9日



〒101東京都千代田区

GMコミックス新刊案内

ストリートファイターⅢのコミック続々登場!!



ストリートファイターⅢ コミックアンソロジー

A5判【本体価格950円】大好評発売中!!

ストリートファイターシリーズの最新作『ストリートファイターⅢ』がついにコミックアンソロジーになって大登場!! アレックスを始め、新たなキャラクターの活躍を見逃すな!!

■豪華執筆陣■山田秋太郎／すがわらくにゆき／妖刀定光／高橋直純／九十九万丈／橘俊紘／G=ヒコロウ／渋染一騎／伊藤真美／ナヲコ／絶対レイド／桜井政治郎／道満晴明／刻田門大／南野真弘／さいとうつかさ／大久保みどり／うっとりくん／小原英治／祭野薙刀／藤本つくね／下北沢鈴成／芹川一海／矢吹豪／福原鉄平／松原あきら 他



ストリートファイターⅢ 4コマ決定版

A5判【本体価格590円】6月25日発売!!

旧シリーズでもおなじみのリュウ・ケンを始め、新主人公・アレックスや忍者女子高生いぶき、など個性的なキャラたちがキミを大爆笑させるぞ!!

■豪華執筆陣■すがわらくにゆき／寺蔵／本多且典／G=ヒコロウ／橘俊紘／三浦ゆうま／高橋直純／道満晴明／谷和也／マコとヒロ／千葉秀作／志村貴子／南野真弘／猫田玲亜／芦沢まつり／祭野薙刀／刻田門大／白石琴似／あらなが輝／西倉健治／くしだあしゅら／硬派Tinhat／よこべちえ／下北沢鈴成／中村哲也／妖刀定光／うげっぱ／ナヲコ／山田秋太郎



闘いは終わらない!!

夏に向けてまだまだ熱の冷めないバーチャファイター3バトル。全てを知り尽くしたと自負する人にもこれから闘いに参戦しようとしているにも，あらゆるプレイヤーをカバーしてなおかつ最高の質の本をお贈りしているのがゲーメストムックシリーズだ。見やすく理解しやすい全技紹介本から多角的な調査・研究をもとに作られた徹底攻略本まで，幅広いニーズに応える最強シリーズだ!!
これを読まずにいったいなにを読むのか？

バーチャファイター3　ゲーメストムックラインナップ

VIRTUA FIGHTER 3

GAMEST MOOK LINE UP

ACT.0.5	重要な技を厳選して簡潔にまとめられた技表本。注目のメーカーインタビューなども加えてそれでもなお，このお手軽価格だ。	本体価格 563円
ACT. 1	全ての技が連続写真と緻密な解説でついにまとめられた!!ゲーメストならではの高密度な攻略編も含み，ボリュームは他を圧倒。	本体価格 854円
ACT. 2	連続技紹介や攻略特集に膨大なページが割かれ，まさにゲーメストが攻略の一つの最終形態を提案したといえる，バーチャ3ムックの最高峰。	本体価格 1,340円

すべて好評発売中!!

通販で本を買う人へ★

●このコーナーでは、通販初心者用のあて名シール用シール入り「通販申込マニュアル」を通販しています。「どうやって通販を申し込んだらいいのか分かんない」という人は、封筒に80円切手を2枚入れて「〒101 東京都千代田区神保町 −26 ㈱新声社ゲーメスト編集部「DOHJIN誌通販申込マニュアル」係」に送ってください。ただし封筒裏に差出人（つまり君）の住所、氏名を絶対に書き忘れないでね。

●このコーナーに掲載された同人誌の通販申し込みをする場合、指定による定額小為替や切手のほかに、売り切れ時返信用の80円切手、手紙、あて名カード（シール）を必ず同封してください。電話厳禁！

DOHJIN CORNER

選評：APAPA

同人誌価格の話の続き。買い手側が正しい価値判断で同人誌を購入できているならば、売手側は好きな値段で売っても市場原理で制御される。しかしそうなっていない現実においては、とりあえず売手側が正しい価格設定をしなければ、市場自体を荒廃させていく結果になってしまうだろう。

投稿規定

☆伝言板も同人誌も、非常時連絡用の住所、氏名、電話番号、年齢、性別を、掲載しませんので必ず書いてきてください。ない場合は書類不備で没にします。どちらあての物も、7月30日発売号締め切りは6月20日、8月15日発売号締め切りは7月4日必着です。

☆同人誌は、必ず次に記す事項を書いた物を同封して本を送ってください。不備のものは、選考対象になりません。

①本のタイトル、判型、頁数。
②発行団体名と通販申込先。
③通販での値段（本の代金&送料）および送金方法。
④掲載希望号を左記の書式で。（「9月15日発売号までに」）
⑤通販申込を受け付ける期間。（例「売り切れるまで」）
⑥本のセールスポイント等の読者への一言（37文字以内）。

☆伝言板には会員募集や執筆者募集、イベント情報などをハガキサイズで。「○月△日発売号までに掲載希望」と必ず表に書いて指定してください。

同人誌紹介

値段は送料込みです。

サイキックファンタジー



ぱむ衛門屋さん、発行A4判コピー10頁（説明書）。600円の無記名小為替＋270円切手にて。

「サイキ風味の乱戦ボードゲーム。ご理解の上で楽しんでくだされば幸いです」

PFのキャラでのファンタジーゲーム。キャラカードとイベントカードが似てしまっているのが弱点だが、カードの出来は悪くない。遊べる友人がいるならチャレンジ。

（〒999-35 山形県西村山郡河北町谷地字荒町東79-1 阿部方「P・F」係）

東方不敗！

金星天国発行A5判オフ20頁表紙2色。200円の無記名小為替＋190円切手にて。

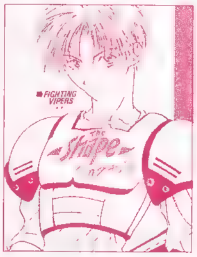


「手軽に楽しめるストⅢ本。双子中心オールキャラギャグです」

課題はペン線の美化かな。ボリュームはないけど、著者の狙い通り、オヤツ感覚でさらっと読める本になってます。

（〒441-34 愛知県渥美郡田原町東鎌田18 廣中美保）

The SHAPE



Shoot Outs発行A5判44頁オフ表紙2色。400円分の無記名小為替＋190円切手にて。

「ピッキーとグレイスのシリアス1本ずつ。メガミックスで使ってる方には是非」

絵、話ともに発展途上ではあるが、自分で考えた話を自分なりに描いているのが良い。

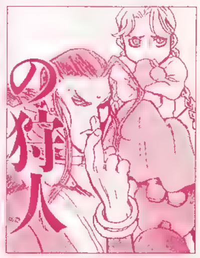
（〒603 京都府京都市北区鞍馬口通寺町西入ル 新御霊口町281-5 アイビーハウス409 阿部方「SHAPE」係）

愛の狩人

アトミックドーム発行B5判オフ44頁。400円の無記名小為替＋270円切手にて。

「『ドノヴァンとアニタ』が好きな方に。少女特集あり」

ドノヴァンのエンディング



補完マンガと、映画、小説、などの中に見る、ドノ&アニタ的二人を挙げたコーナーなど。画風もあるが、少々雑な感がある。しかし魅力もある。

（〒735 広島県安芸郡府中町瀬戸ハイム2-19-30 新田実）

SWINE



ちば発行A5判オフ28頁表紙2色。300円の無記名小為替＋190円切手にて。

「洋子ってかわいいぜ！という人々に」

独特の絵柄に特徴のあるラスプロショートギャグ本。

（〒276 千葉県八千代市八千代台北8-7-12 富塚方 ちば）

なめとんのかコラ



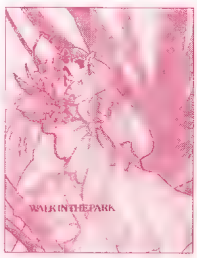
タコスミパンチスペシャル発行B5判オフ44頁表紙カラー。400円の無記名小為替＋270円切手にて。

「ラストブロンクスのオールキャラドタバタギャグ本です」

コメント通りの個人誌。表紙の絵柄で選んで吉。トミーの出番が多めで男女制限なし。

（〒335 埼玉県戸田市上戸田5-2-6-401 兼本淳子）

WALK IN THE PARK



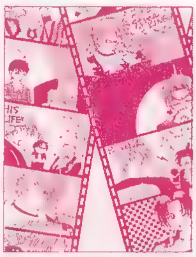
AQUATIC EMERALD発行B5判オフ44頁表紙カラー箔押し。650円分の無記名小為替＋270円切手にて。

「愛情のみでつっ走っているルシア本です」

ルシア中心のD&D『ショートギャグ&4コマ個人誌。読者を自分の世界に引っ張りこむ力はある。ルシアファンで表紙が気に入れば買い。

（〒487 愛知県春日井市高森台9-1 107-808 小境英倫子Ⓖ）

王様ゲエム



春夏冬中（アキナイ中）発行B5判20頁。300円の無記名小為替＋190円切手にて。

「ウラ向きの愛情的俺の誕生日本。まず表紙を眺めてください」

俺をからかって怒らせて追っ掛けられてドタバタというギャグ本。何だかんだ言って俺もメンバーの一員なのだ。

（〒502 岐阜県岐阜市早田東町3-51 303号 島谷詩子）

BIG TIME CHANGES



屍愛好会発行B5判コピー12頁表紙色上質。100円の無記名小為替＋190円切手にて。

「スパⅡX豪鬼乱入事件でノイローゼになったベガをおちょくってます」

すっかり豪鬼恐怖症になってるベガを抱えた四天王会議の一顛末。情けないベガってのもけっこう面白いぞ。

（〒436 静岡県掛川市領家970 早瀬さゆり）

LOVE IS A LOVER'S GAME



闘神伝改造計画発行B5判オフ48頁表紙3色。700円の無記名小為替＋40円切手で。

「ビデオ・CD・カセットドラマのネタ中心のエイジ×カイン本です」

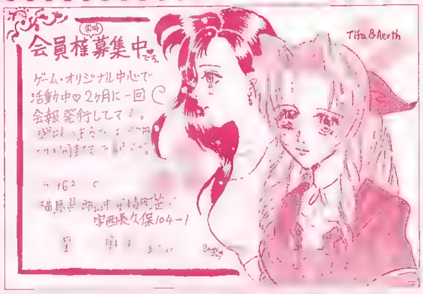
やや線が硬いが丁寧にしっかり描かれている。㊥度は低い。仲良し二人好きな人向け。

（〒663 兵庫県西宮市甲子園6番町15-6-203 長瀧有子）

伝言板

●掲載されたサークルおよび個人に手紙を出して、1ヵ月以上も返事がない場合、郵便事故などが考えられますので、再度手紙を出すことをお勧めします。ミュージックテープ、フィギュアなどの販売広告については、著作権の関係上、掲載できない場合がありますので、内容にご注意ください。またハガキの裏は誌面に出ないので、ハガキ裏以外に住所などが書いてあるハガキや、小さすぎる字で書かれたものは、掲載できません。

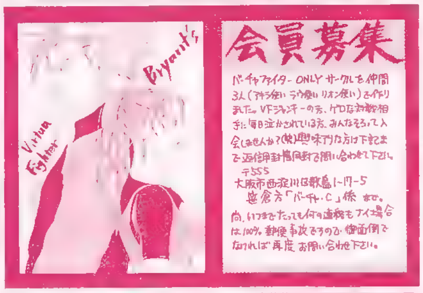




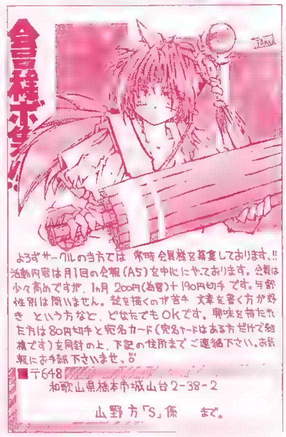
















そろそろ決めねば…

DISC BOX

今号の新作情報

月刊ときめきメモリアル No.11



1997年発売中
コナミ（キングレコード）
CD：KICA-7747
価格：￥2243（税込み）

ときメモファンの会報的存在のCD「月刊ときめきメモリアル」の第11弾が発売された。今回の内容は、CDドラマ（紐緒結奈主演！前編）、ラジオトーク6月号（出演・丹下桜）、イメージソング2曲（歌・五十嵐麗、金月真美）、バスルームトーク（朝日奈夕子編）、きらめき高校ガイダンス、きらめき高校男子更衣室、そして君の名前が呼ばれるかもしれない「実況スペシャルサンクス」となっている。

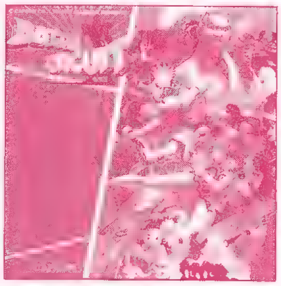
サイトロン1500シリーズ GROOVE ON FIGHT



1997年6月18日発売
ポニーキャニオン
CD：PCCB-00263
価格：￥1529（税込み）
初回特典：カラーステッカー

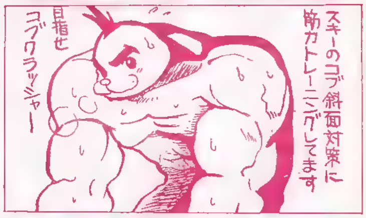
「豪血寺一族」シリーズの流れを汲むアトラスの新しい対戦格闘ゲーム「GROOVE ON FIGHT」のCDが登場する。過去のシリーズに比べ、VGMの数が減っているものの、逆に曲の感じ、バリエーションが増えている！収録内容は、オリジナルのVGMとボイス、サウンドエフェクトまでを全収録。初回特典として、CDケースサイズのカラーステッカーが付く。

カプコンゲームサウンドトラック バトルサーキット



1997年7月2日発売
ビクターエンタテインメント
CD：VICL-60056
価格：￥2205（税込み）

4人同時プレイが可能の横スクロールアクションゲーム「バトルサーキット」のゲームサントラが発売される。近未来を想定した世界で「バトルサーキット」と呼ばれる戦闘回路を体内に埋め込んだサイボーグたちが世界支配を可能にするコンピュータソフト争奪戦を繰り広げるというのがゲームストーリー。ちょっとなつかしい感じで作られたVGMが、このゲームの世界と絶妙なマッチングをしている！



するする

例年よりも3週間早く、5月21日にリフトのあるスキー場から撤退！7月中旬に乗鞍高原の雪渓で滑るまで屋内で滑る。雪が少なかった今年、6月頭まで滑れる志賀高原の渋峠は5月中旬でクローズ！5月14日から7日間行っていた山形の月山も、すでにスキーをはずさないとリフトに乗れない状態！こんなの今年だけにしてほしいぞ！

TOP10 5/1～5/15㋗屋東京店集計分

	順位	前回	ポイント	タイトル	発売元	商品番号	価格
CD BEST10	1	—	173	サクラ大戦　蒸気蓄音館	BM	BVCH-260	4272円
	2	2	117	DARIUS—世代—	TA	ZTLL-8	2500円
	3	—	80	月刊ときめきメモリアル　No.10	KR	KICA-7746	2136円
	4	—	69	ツインビーPARADISE3　VOL.11	KR	KICA-7741	2913円
	5	—	65	ときめきメモリアル　ボーカルコレクション	KR	KICA-7681	4200円
	6	—	49	究極パロディウス	KR	KICA-7759	2718円
	7	—	38	わくわく7	PC	PCCB-215	1500円
	8	—	38	菊池志穂のスーパーラジオ	NA	NACL-261	2427円
	9	—	38	菊池志穂のスーパーラジオ3	NA	NACL-1278	2427円
	10	—	38	レイストーム　レイ・タンツ　ミックス	TA	ZTLL-5	2500円
ビデオ BEST10	1	2	205	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	SS	GV-35	4800円
	2	3	90	ストリートファイターEX	SS	GV-34	4800円
	3	—	90	機動戦艦ナデシコ　VOL.1	KR	KIVA-9321	3700円
	4	—	89	ダークストーカーバトル	SS	GV-16	5800円
	5	—	72	ダークストーカーリベンジ	SS	GV-17	4800円
	6	5	70	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	PC	PCVP-12071	4660円
	7	—	62	ソウルエッジ　HIGHPOWERACT	BM	BVVR-77	2900円
	8	—	46	ヴァンパイア	SS	GV-8	4800円
	9	—	37	鉄拳2	SS	GV-22	4800円
	10	—	22	レイストーム	SS	GV-30	5800円

PC：ポニーキャニオン　KR：キングレコード　VE：ビクターエンタテインメント
SS：新声社　TE：東芝EMI　RE：メディアレモラス　TA：タイトー
CR：コロムビアレコード　BM：BMG　NA：NECアベニュー

CD&ビデオトップ10

CD編

前回の集計から生き残ったのは「DARIUS 世代」のみ。あとはずどど～ん！と入れ換わりました！
そのトップはやはりこれ！「サクラ大戦 蒸気蓄音館」。でも、すっげぇ～強いというわけでもなさそう、DARIUS、抜ける？

ビデオ編

おんやぁ～前回の1位は？ぶっちぎりでトップになったRBS。すでに世はストⅢ、鉄拳3、セイヴァーになっているので、短命に終わるかも。
その中での注目はやはり「ダークストーカー」もの！鉄拳3も出るけど、こっちのほうが待ち遠しいかも…。

今号のオススメタイトル

今のゲームの流れを作ったシリーズの続シリーズとしてリュウ、ケン以外のキャラクターをすべて一新した「ストリートファイターⅢ」。



ストⅡシリーズ、ストZEROシリーズとは全く違う世界で作られた「ストⅢ」は、アシッド・ジャズ的なサウンドアプローチで、新たな世界を作り上げている。
当然ながら、以前のVGMのアレンジのものはない、すべてがオリジナルものだ。

カプコンの看板ゲームのシリーズの1つ、ヴァンパイアシリーズの最新作「ヴァンパイアセイヴァー」が発売！
今までいたキャラクターから消えたものもあるが、新たに女キャラ、新ボスが加わり、新たな世界を作り出しているのがポイント。
いずれセイヴァーのビデオも出るだろう。そのときはそれをオススメするとして、今回は、記念すべき1作目、「ヴァンパイア」にしておく。



『DOT PLACE No.14』

出題:APAPA

列のヒント（左から順に、上から下へ）

列	ヒント
1	19 4 4
2	13 4 3
3	10 3 2 4
4	8 2 7
5	6 2 3
6	5 1 5 1
7	4 2 4
8	3 5 2 8
9	3 6 2 3
10	1 1 2 1 1
11	2 1 7
12	2 2 7
13	2 1 1 7
14	2 2 2 2
15	7 1 3 1 2
16	2 1 6 6
17	2 2 3 5
18	2 2 5 2
19	5 8 2
20	2 1 3
21	2 1 7
22	1 6 2 8
23	2 5 2 3
24	3 2 2 1 3
25	4 2 1
26	6 3 6
27	8 3 7
28	12 4 2
29	20 6
30	17 6

行のヒント（上から順に）

行	ヒント
1	9 11 5
2	28
3	9 1 1 6
4	7 1 1 5
5	6 1 2 5
6	5 2 2 5
7	4 5 4
8	4 4
9	3 1 1 3
10	3 2 2 3
11	2 2 2 3
12	2 2 2 3
13	2 2 2 3
14	1 2 1 2 2
15	1 1 2
16	1 2 2
17	1 1 1 1 1 2
18	2 2 3 1 2 2
19	3 2 3 1 2 2 3
20	2 4 1 5 4
21	4 1 1 5
22	1 3 1 1 6
23	2 3 1 1 5
24	15 5 4
25	16 13
26	5 3 7 2 2
27	1 2 1 1 4 3 2 1 2 2
28	1 2 1 1 3 2 1 2 1 2 2
29	1 2 1 4 3 1 2 1 2 2
30	1 2 1 1 3 3 2 2

今回は、解答は簡単に出てくると思うぞ。パズル自体の難易度はあんまり易しくはないはずだ～が。というのも文字が先に出てくるパターンなのだ。解答が分かったらハガキを出して、後でじっくり完成させるも一興なるぞ、皆の衆。

解き方

次の3つのルールに従って、マスを塗りつぶしてほしい。

①マスの上と左に書かれている数字は、その列内で塗るべき、連続したマスの数を示している。

②一列に複数の数字がある場合、塗るべきマスの順番も、数字の順番通りになる。

③一列に複数の数字がある場合、それぞれの数字の示す塗ったマス同士は、一マス以上開いていなければいけない。

そうしてすべての数字の指示するマスを塗ったら、絵が浮きだしたはずだ。そこで、今回答えてもらうのは、そこに描かれている「キャラ名」だ。

解く順序としては、まず、必ず塗ることになるマスを探して塗り潰し、また、必ず塗らないマスには×印などを書き込む、というのを繰り返していけばいい。

例えば、下から7列目。左から15マス、それから5マスと4マス塗るわけだから、左から5マス目～15マス目、さらに21マス目は必ず塗ることになるわけだ。

解答がでたら、官製葉書に書き込んで、住所、氏名、年齢、性別を記入のうえ、6月30日必着で、〒101 東京都千代田区神田神保町1-26 ㈱新声社 ゲーメスト編集部『ドットプレイスNo.14』係あてに送ってほしい。

正解者の中から、与世推移する5名を選んで「豪華な粗品」を送りましょう。ハガキイラストは当選落選には関係ないぞ。

難易度アンケートも継続実施中。上からベリーハード、ハード、ノーマル、イージー、ベリーイージーの5段階で回答を。それじゃ、無心にマスを塗って解くのだっ!!

当選者発表

前回の『点置き』No.12の正解者難易度アンケートは、VH16%・H50%・N11%・E17%・VE4%・無回答2%と、波うってますが、基本的にはハードという結果。太陽の絵は出ても、ゲーム名の文字まで完成させようとするところで、それなりに手間取るってところで、こんな結果になりましょうか。

それにしても、相変わらずこのパズルを解くときに、きっとここは塗るだろう、と絵の雰囲気でマスを塗ってしまう人が多いようだが、やめたほうがいいぞ～。

さて、キャラ当てクイズは、ぐるぐる回転がウリだった「オーダイン」のみゆきちゃんでした～。

回当選者回

池田智明君（東京都）
PN 月下風月君（神奈川県）
PN 天神虎牙音さん（愛知県）
PN みやび君（滋賀県）
PN KEN‼NVL君（新潟県）

以上5名。おめでと～ってわけで、お返事コーナーに突入～!! めざせにーなつかいさん、何歳になろ～とゲームするのに遠慮は要らぬぅ、僕のほうが年上だし。三星琢哉君、ドットプレイスは僕が勝手につけた名です。長谷めぐみさん、いい所に目を付けたな、まあそこが必ずヒントになってるとは限らないんだけどね。MK-Ⅲ君、このパズルに30や0があるのは甘々なんだぜぇ。神宮亭彰五君、ふぅむ揺れないのが好きかね同志よ。三国ゆうきさん、なぜ残念賞かというと、当選者氏名よりも先に目に入って、載ってると当選はありえないからザンス。ますのすし君、昨日電車で、子供がいきなり「あっー死んでる!!」って叫んだんで驚きましたよたまごっち。ってところで、今号はここまで。それではまた次回のこのコーナーでお会いいたしましょ～♪

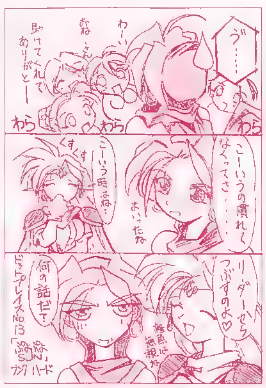
今月の残念賞



PN KNIにゃん（千葉県）㊣
今回のキャラ当てクイズ～。リボンがポイント。最近のゲーム。



PN Mr.Mt君（神奈川県）㊣
いや、ドラコ狙っての出題ではないけど、ドラコは好きだぞうん。



PN かきのたね君（愛知県）㊣
就職断筆なんてしないで、これからもハガキちょーだいね～。

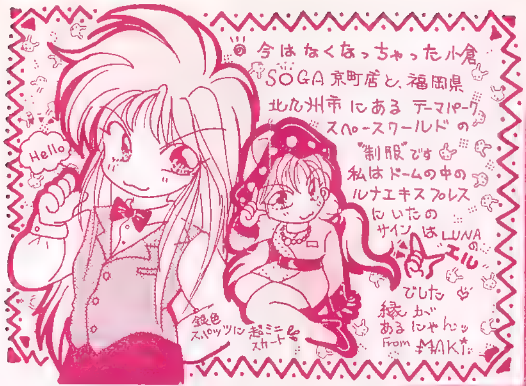


長縄裕司君（東京都）㊣
正解パターンはこうなります。未完の人は見比べてみるべ～し。



PN 岩間一郎君（三重県）㊣
今回のM改。シーフというかバンディット………パイレーツかな。

やぎたんからのお便りイラスト



小森まなみの素敵にLove for You

ゲーメストプリゼンツ

金曜の夜は、眠らせないわよ。



はじめまして♡自称「青二プロダクション一のゲーマー」やぎたんこと八木田真樹です。

私がこのページに文章を書けるなんて幸せです…とは言え、いったいどんなことを書いたらいいのだろう？初めはやっぱり、八木田真樹という人間のことを知って欲しいなあ。でもプロフィールなんて載せてもつまんないしー、うーん難しいナァ…。

私がどうやって東京に出てきたか!?ってのはどうだろう。けっこう苦労したんだよ、アルバイト1日に3っつもしてたし。職種はゲームセンターの店員（私らしいでしょ）と、スペースワールドというテーマパークのコンパニオンと、お[illegible]さん。どれも楽しかったよ、だけどさすがに何度も倒れた。でも、やめられなかったの、絶対東京に出て夢をかなえるんだって思ってたから。そりゃあ私だって何度も挫折しそうになったよ、でもそんな時は、自分に「今やめたら後で後悔するぞ、とりあえず、一歩、歩こう！一歩進もう！」って言い聞かせてみる。

そうやって、私はやってきました。だって、後悔するのいやだから…。

何だかゲームのことちっ[illegible]私が一番最[illegible]ゲームのこと[illegible]った。[illegible]

[illegible]

八木田真樹プロフィール

4月14日生まれ　血液型O型
福岡県北九州市出身
趣味：イラストを描くこと、ゲーム全般、コミック全般

[illegible]ステーションに、[illegible]全国[illegible]聞くことができます！

放送局＆放送時間

（東京）文化放送・QR　毎週金曜2[illegible]
（大阪）朝日放送・ABC　毎週金曜[illegible]
[illegible]

ハガキの宛先は

〒101　東京都千代田区神田神保町1-26
「小森まなみの素敵にLove For You」係まで

スタジオの窓から♪

ディレクターのキタムーもご機嫌。
リクエストハガキまってま～す。





よい子の質問箱

質問 今回調べて欲しいのは、スターフォックス64を買うと付いてくる「振動パック」とは一体なんぞや？ということです。テレビCMでは「しびれる～」と言ってますが、電流が走ってるのですか？

（広島県　宇田M君）

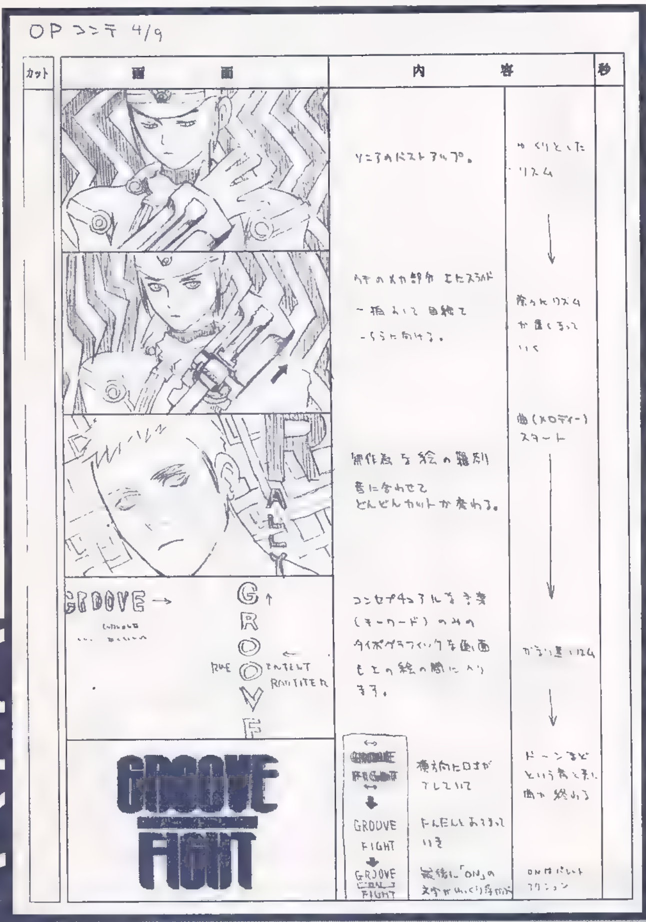
いい質問だね！いいかい宇田M君、「振動パック」はね、ヒトコトで言うと「パッドがおびただしく震える装置」なんだ！パッドの下部にある穴に振動パックを差し込んでスターフォックスをやったらば！ボスを倒した時や自機が撃たれた時に、あの広末をして「シビレル～」と言わしめるほどの大振動がパッドを襲うってぇ寸法さ！電気が流れるわけじゃないぞ！

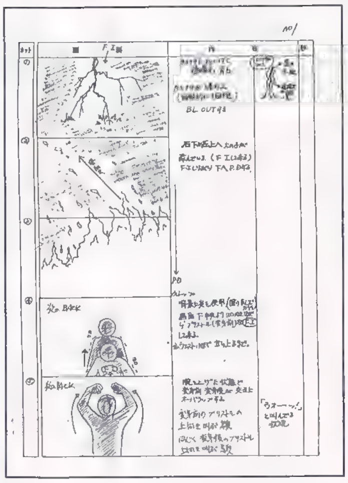
（裏編集部　トラッチ）

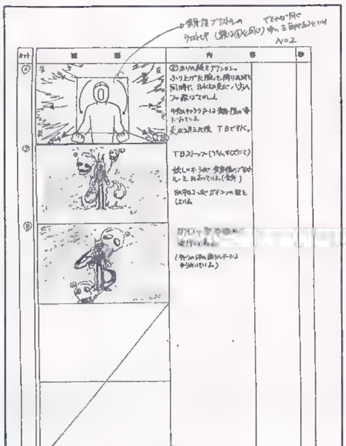
GROOVE ON FIGHT™

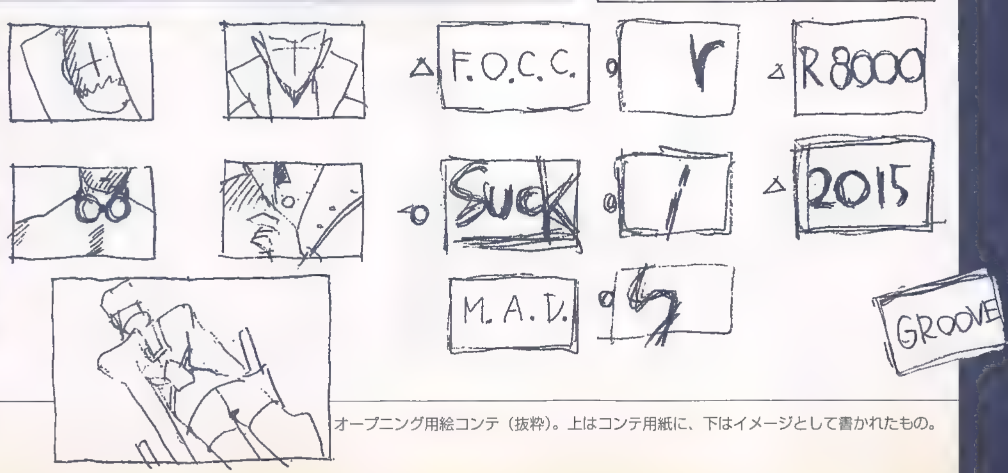
村田蓮爾祭り!

今回、アトラス様から、本当に大量の設定原画を貸していただきました。もう飯田橋に足を向けて寝られません。神様、アトラス様、ありがとう。ああ、生きる喜び。









オープニング用絵コンテ（抜粋）。上はコンテ用紙に、下はイメージとして書かれたもの。

STORY――"弱き者、豪血寺の名を語るべからず"

世界有数の財閥である豪血寺一族には、この家訓に従い、5年に一度次期頭主決定戦を開催するしきたりがある。

この闘いで優勝した者は一族の頭主となり豪血寺すべてにおける絶対的な権力と莫大な財力とを握ることになるのだ。それはすなわち、親が子を、子が親を倒すという凄まじい骨肉の争いに至ることを意味していた。

昭和の初めより行われてきたこの決定戦ではあるが、その実、頭主になった人数というのはそう多くない。というのも、毎回、ほぼ同じ人物が頭主の座に就いてきたためである。

その人物とは、当年取って齢百になる「豪血寺お梅」。一時、双子の妹「お種」らに頭主の座を譲ったこともあったが、すぐに奪還、ここ二十年はかろうじて負け知らずという具合で頭主の座を守っていた。

時は西暦２０１５年、この豪血寺の頭主制度に一大転機が訪れる。

…事の始まりは、豪血寺お梅とお種の両者による二人頭主即位にある。

頭首のお梅が、突然、妹・お種と力を合わせて一族を統治すると宣言したのだ。

「わしら豪血寺一族は殺伐とした醜い争いばかりを続けてきた。しかし、このまま「助け合う心」を忘れていては、互いに潰し合うことで一族を滅亡に導いてしまうと悟ったのじゃ！そこでわしらは心身一体、二人で一人となって頭主につき、協力して豪血寺を治めていくことを宣言する」

元々確執のある二人だっただけに、また、共にかなりの高齢で体力の衰えが見られたこともあり、親族の者は「本当に二人が力を合わせるならば」と、その宣言を認めてしまう。

―そして月日は巡り、全世界の豪血寺の血を引く者に、「次期頭主決定戦」の知らせが届く時期になった。

「皆も知ってのとおり、豪血寺頭主に必要なのは強さだけではない。協力する心も必要なのじゃ。よって今回は、二人一組となってわしらに向かってくるが良い。2対2で闘うのじゃ！」

二人ならば、弱り気味と噂されるあの老婆コンビを倒せるかもしれない!!!にわかに喜んだ一族の者は、最後の一文を読んで愕然となった。

「―なお、わしらは二人で一人と宣言した以上、あと一人呼んでペアを組むことにするので、参加者は心すべし！」

開発者より一言

企画段階で2対2というゲームシステムは、決まっていました。それに合うよう「一人でもキャラクターが立っていて2人でさらに目立つようにすること！」と言う大きな提議がありました。また、「豪血寺一族のメインキャラは残すこと！」なんていうのもあって、キャラクター設定にはかなりの時間をかけてしまいました。特にラリーは、線画がほぼ仕上がって着色っていう段階で「クリス」と合わないから変更と、2転3転して出来上がったキャラクターです。デザイナーさんたちは「今さらそんな〜っ」て感じでした。ソーリスもなかなか決まらなかったキャラクターです。設定として「女」「未来からの使徒」が外せなかったのでイメージがまとまらずもめたキャラクターです。ま、そんなこんながありまして、どのキャラクターも個性的で魅力あるものに仕上がっていると思います。それと「デュアルアタック」なんですけれど、本当のことを言うとペアの印象を深めるため、各ペア毎に特殊な技があったんですけど、容量や時間的に問題があって実現できませんでした（すみません）。それでは、ゲームをして、さらにキャラクターの魅力を味わってください。

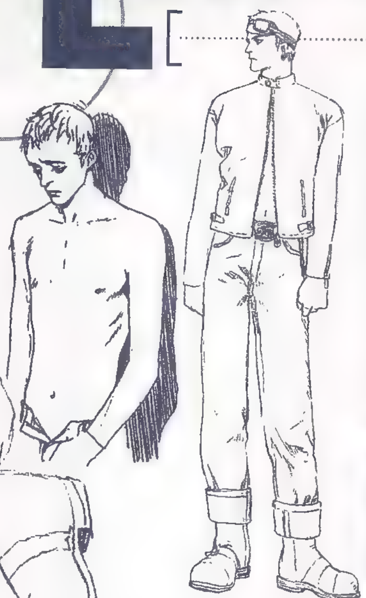
アトラス　第二開発部
大阪開発課　川岸　誠治

ラリー&クリス

【出会い】…世界を股にかける冒険家ラリーは、ニューヨークの下町ブロンクスを歩いているときに襲ってきた一味を撃退、リーダー格のクリスを取り押さえる。
【その後】…それまでは全く住む世界の違った二人であるが、ラリーは元々の目的である史跡研究+クリスに世界を見せてやるために、クリスは単なる家出気分+ラリーにいつの日か仕返しをするために、共に旅をしている。

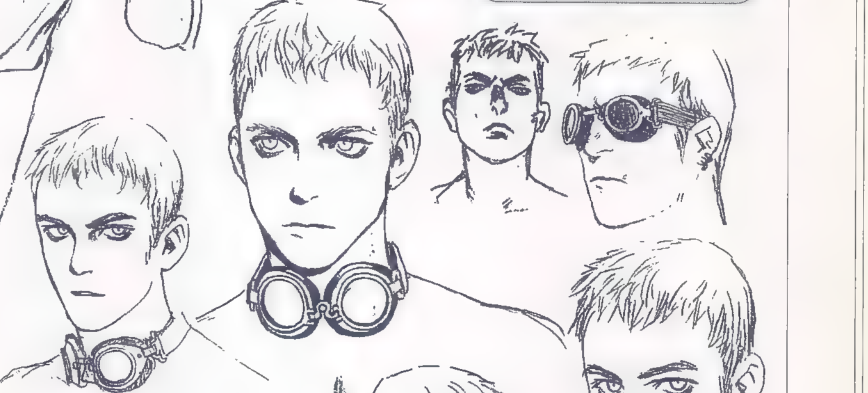
さわやか冒険教授 LARRY=LIGHT [ラリー]



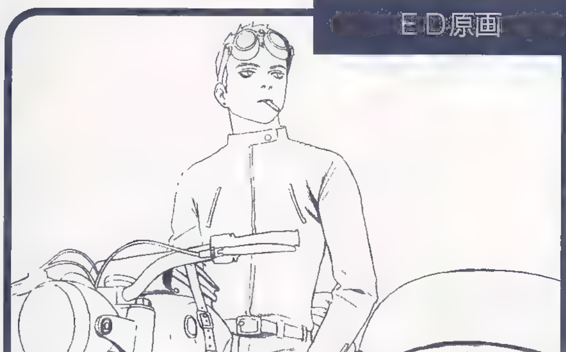


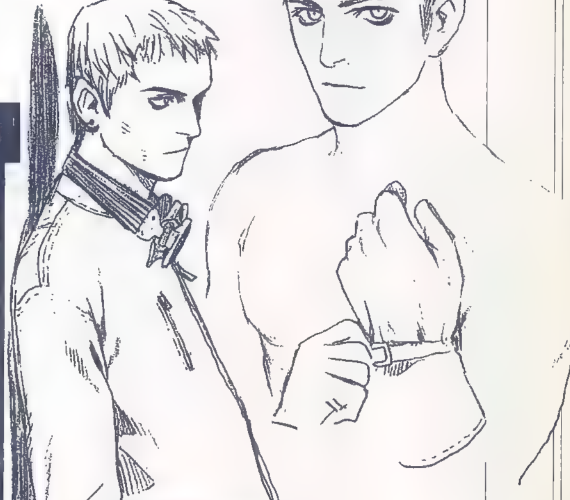
名前■ラリー・ライト
年齢■24
職業■考古学者で冒険家
出身地■USA、オレゴン州
性格■明るくさわやかな楽天家。金銭欲や名誉欲よりも知識欲が強い。
趣味、特技■バイク、古美術や遺跡発掘などの歴史探究。
得意な攻撃■パンチ系、押しの攻撃
その他■父は学者、祖父は武道家。この二人の影響を強く受け、冒険家として世界中を旅するようになる。頭主決定戦には19の時に初参加しているが、決勝戦でお梅にスコボコにやられてしまい、今回の参加は雪辱戦の意味合いも強い。

◎村田蓮爾コメント◎
キャラ線画が500枚UPした時点で企画の一声でデザイン変更がかかった（おそらく最後まで）もめたキャラ。ポイントは赤いホースハイドのニッカポッカ。担当デザイナーはショックで一週間病欠。



ED原画





エンディングのラリーの視線は、なにを見つめているのだろう。

名前■クリス＝ウェイン
年齢■18
職業■バッドボーイ
出身地■ＵＳＡ、ニューヨーク州
性格■極悪。触れるだけでケガしそうなタイプ。
趣味・特技■恐喝、デスメタル
得意な攻撃■キック系の攻撃
その他■豪血寺シリーズを通して登場のキースとアニーを両親に持つが、クリス自身はフヌけた両親との縁を切りたがっている。ラリーとは腐れ縁で共に旅しているものの、いつかサシで勝負したいと思っており、そのときのために愛用のナイフをポケットに忍ばせている。

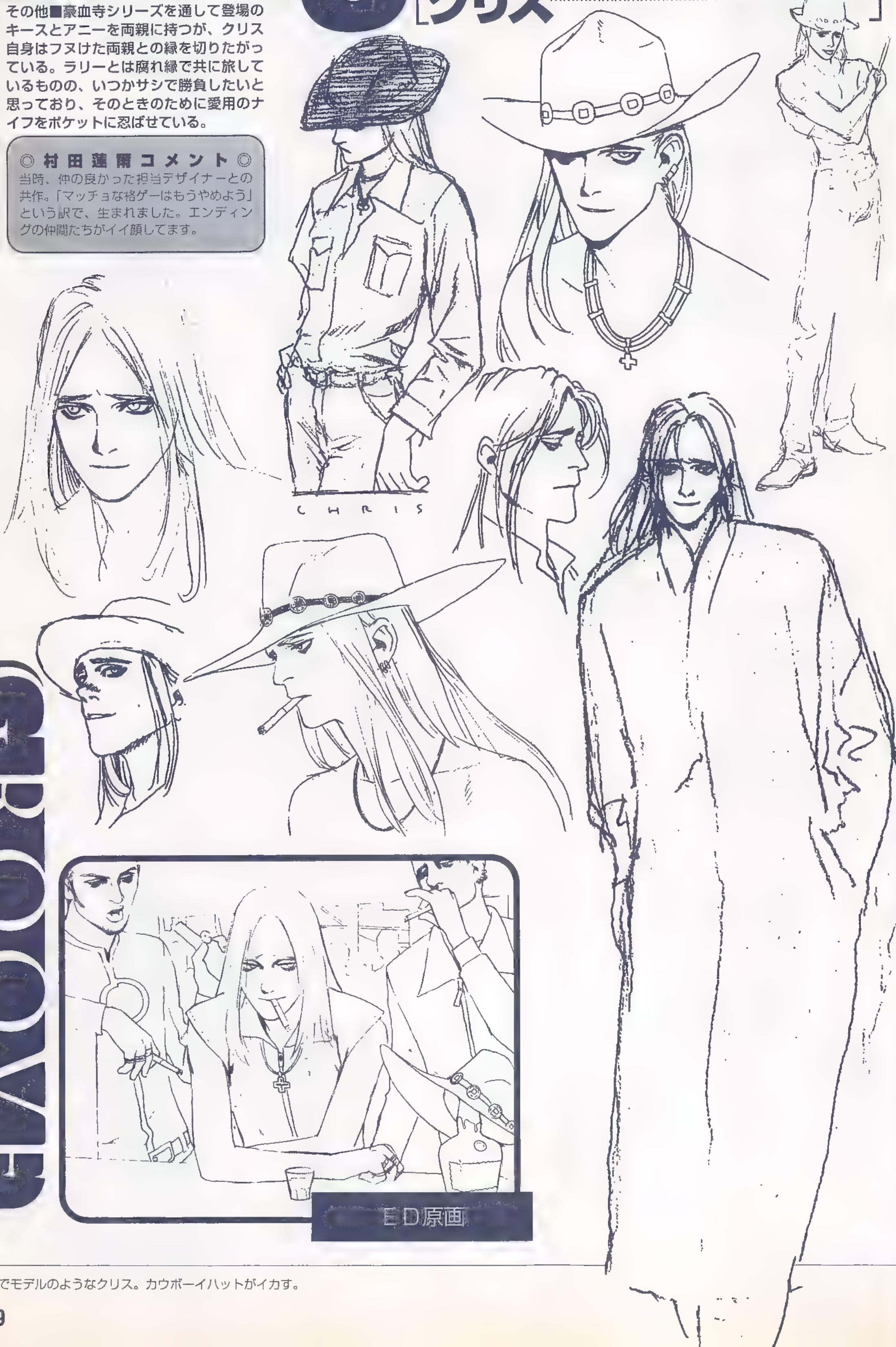
孤独のバッドボーイ

CHRIS=WAYNE

［クリス］

◎村田蓮爾コメント◎

当時、仲の良かった担当デザイナーとの共作。「マッチョな格ゲーはもうやめよう」という訳で、生まれました。エンディングの仲間たちがイイ顔してます。



ED原画

まるでモデルのようなクリス。カウボーイハットがイカす。

村田蓮爾インタビュー

Q

アトラスに入社した経緯を教えて下さい。

A

ごく普通に中途入社しただけです。お世話になりました（現在、村田先生はアトラスをやめて、フリーのイラストレーターになっています）。

【参加経緯】…安宿の一室で頭主決定戦の通知状を読み返していたラリー。その脳裏には、前回決勝戦でダウンさえ奪うことのできなかった、宿敵、豪血寺お梅の顔が浮かんでいた。！…不意にテーブルの上に滑り込んできたもう一通の通知状。とっさに振り返ったラリーの眼に映ったのは、ほかでもないクリスの姿である。「まさかテメェも豪血寺の血筋だったとはな。で、どうする…参加すんのか？」面倒そうに尋ねるクリスに、ラリーはゆっくり頷いてみせた。

GROOVE ON FIGHT



Q

キャラクターをデザインする上で注意していることは何ですか

A

余分なものを省き、キャラ自身の本質を出すことです。グルーヴでは「ソリッド感」がキーコンセプトでした。

Q

豪血寺シリーズのキャラクターイラストをこれまで担当して、一番のお気に入りのキャラは何ですか。

A

一番というのは選べませんが、「グルーヴ」はうまくまとまったデザインが出来たので、気に入ったキャラは多いですね。

ソーリス&マックス(MAD)

【出会い】…今回の大会で起こる波乱から豪血寺一族を守るため、未来よりやって来たソーリス。だが、携帯タイムマシンのトラブルで、予定とは違う到着地点「マックスの研究室」に出現してしまうハメに。

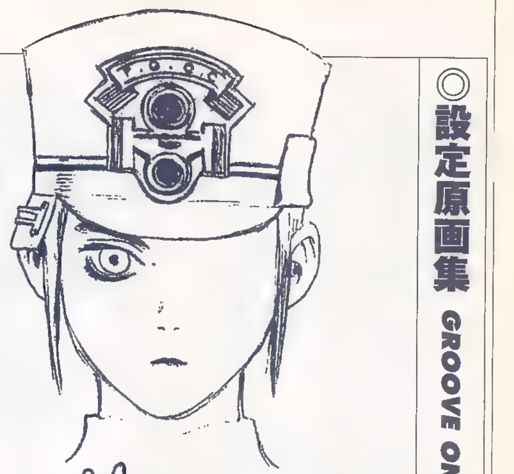
【その後】…マックスはその科学力をソーリスに見込まれ、故障してしまった携帯タイムマシンの修理を依頼される。未知の科学との出会いに狂喜するマックス。そのマックスの研究室で居

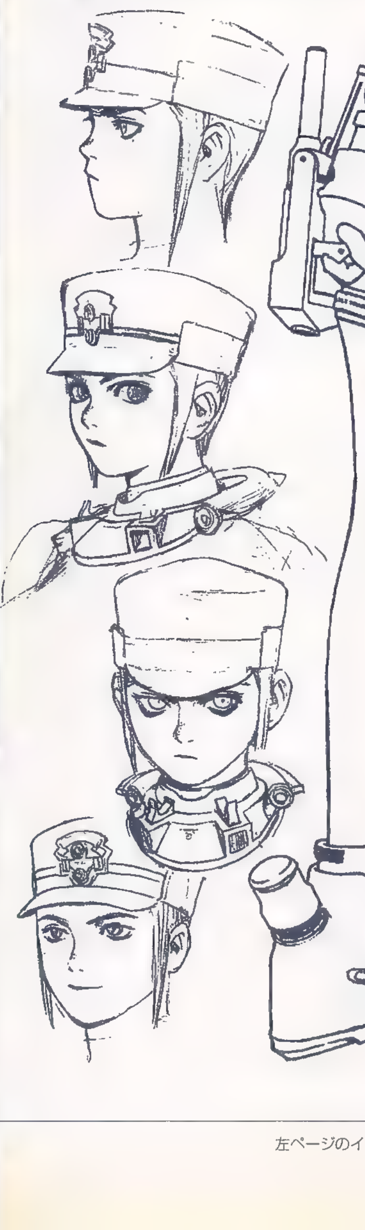
情熱のフューチャーポリス

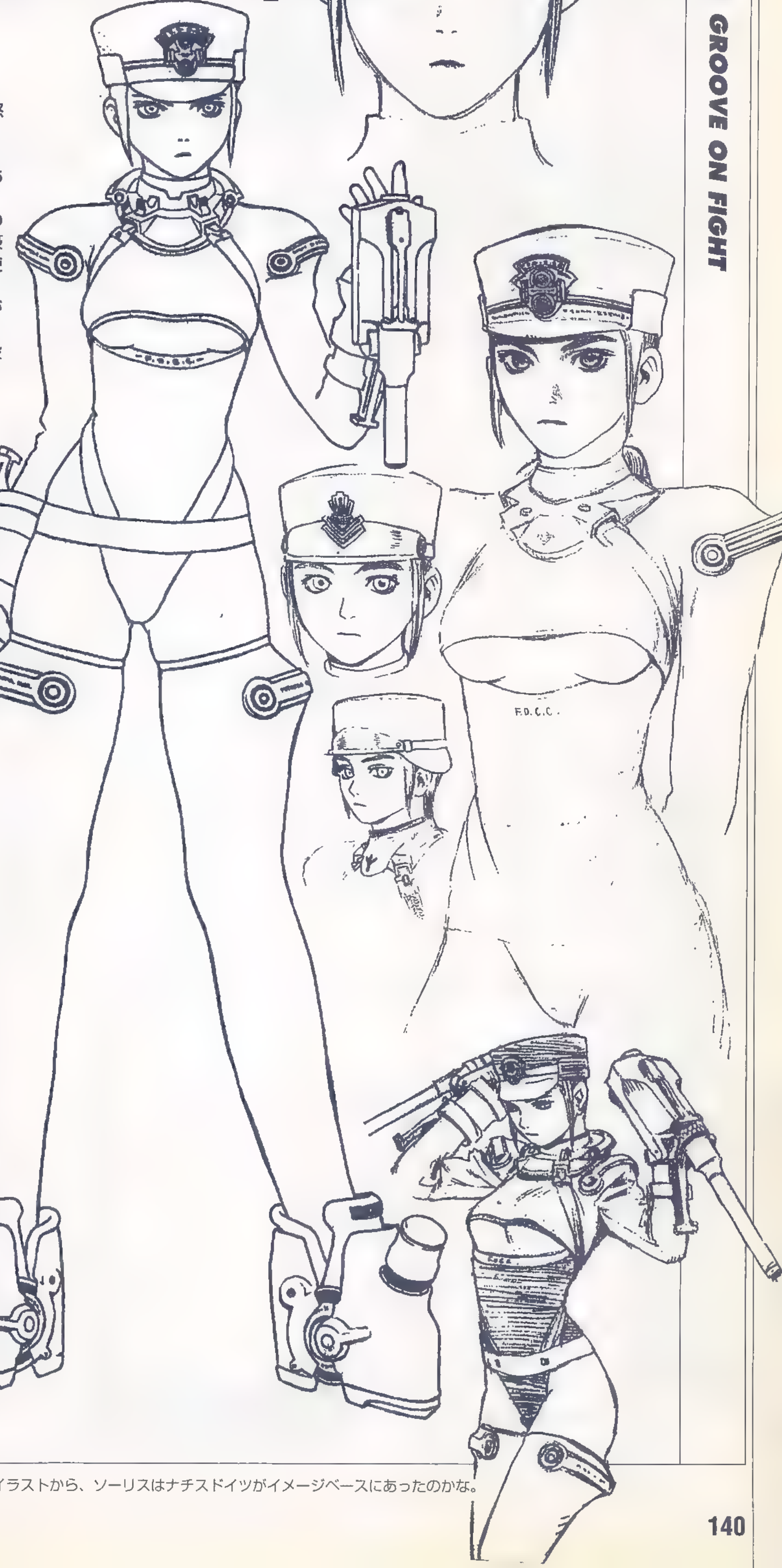
SORIS=8000 [ソーリス]

名前■ソーリス＝R8000
年齢■20
職業■未来の時空警察の捜査官
出身地■月の第8コロニー「ダースト」
性格■正義感、使命感が強く、真面目。怒ると手をつけられない。
趣味・特技■仕事、料理の科学的な研究
得意な攻撃■警棒を使った攻撃、緩急のある攻撃
その他■この時代よりさらに100年後の「西暦2115年」の世界からやって来た。豪血寺一族と人類の歴史を守る事が今回の使命らしい。

ＤＮＡ鑑定で豪血寺の血縁であることが証明され、頭主決定戦の参加資格を得たが、それも飽くまでも使命達成のための一手段にしかすぎないようだ。

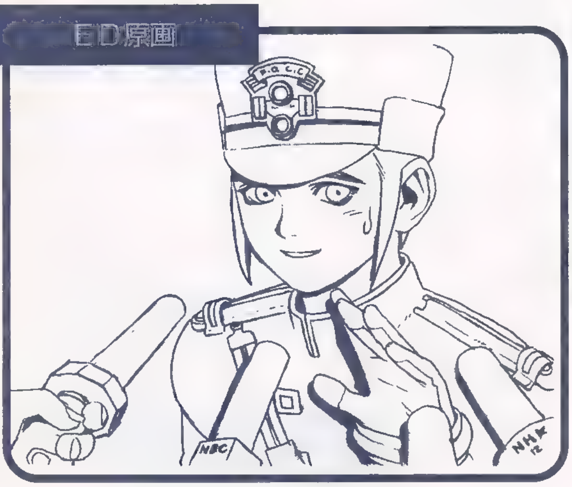




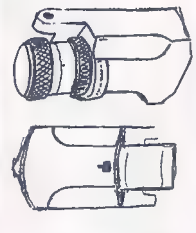


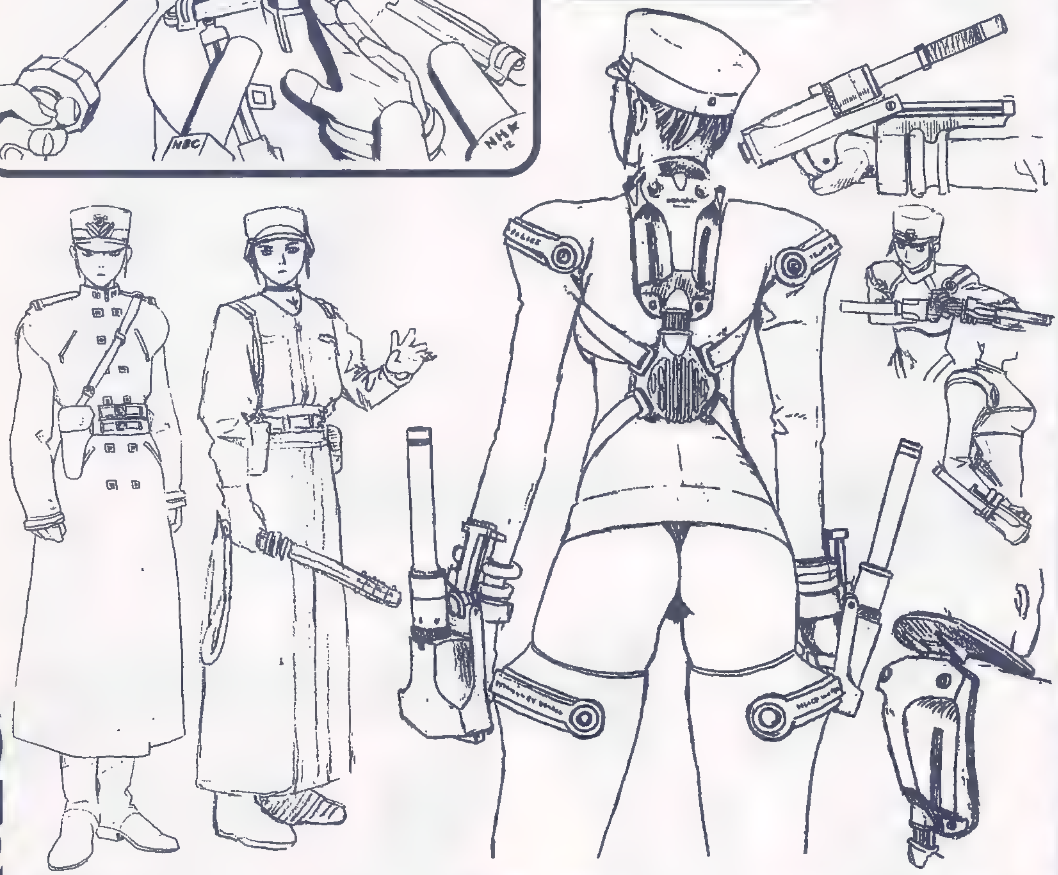
左ページのイラストから、ソーリスはナチスドイツがイメージベースにあったのかな。

ED原画



◎村田蓮爾コメント◎
下の胸を出すのは、デザイン的に不安定なので、かなり抵抗あったんですけれども、「露出を上げろ」という現場の意見と、なにより担当デザイナーの熱い要望で、出すことになりました。こいつはパーツ（オーナメントや、首や手足）のメイキングにやたら時間がかかりました（コンシューマーのパッケージのソーリスが最終的な決定稿）。F．O．C．C．は時空間犯罪管理局の略称です。



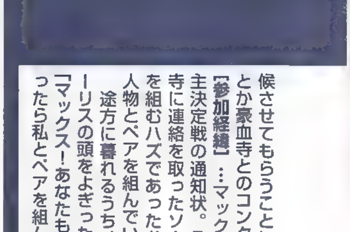


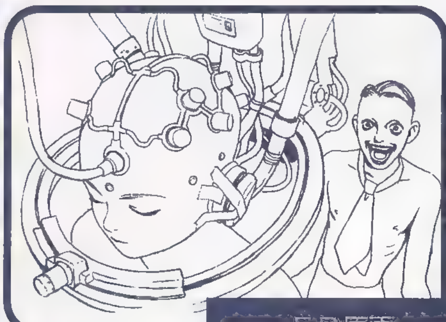
Q
ソーリスの腕、足の武器の近未来的かつレトロなデザインが特徴的ですが、インスピレーションは何から得ましたか。

A
腕は銃から、足はモーターかなぁ。

Q
車、バイクなどがお好きとのことですが、魅かれる部分はどこですか。

A
車に関してなら、「車輪で走行する機械式の物体」のダイナミズムが好きです。





ED原画

◎村田蓮爾コメント◎
動きが気持ちいい感じ。担当デザイナーの趣味が出てますね。ＶＳの時の顔は、ノリでうまく描けました。裸ネクタイがポイント。

エンディング原画から、マッドの猟奇的な面がうかがえる。

「科学教」殉教者

MAX=AXE=DAX ［MAD］



名前■マックス＝アックス＝ダックス
年齢■不詳
職業■科学者
出身地■不明（香港在住）
性格■気まぐれで考えがつかめない。研究以外に興味がない。
趣味・特技■実験・発明・実験体の捕獲、妄想
得意な攻撃■発明品を使った攻撃、メカ腕による攻撃
その他■科学という名の神に、自らの身と心を捧げており、行動のすべてが何らかの実験や研究につながっている。

ゲルトハイマーの部下だったらしいが、本人に果たしてその自覚があったかどうかは怪しいところである。

候させてもらうことになったソーリスは、なんとか豪血寺とのコンタクトを取ろうとする。

【参加経緯】…マックスの研究室に届いた次期頭主決定戦の通知状。それを見つけ、急いで豪血寺に連絡を取ったソーリスだが、歴史ではペアを組むハズであったお種＆お梅が、すでに他の人物とペアを組んでいることを知り愕然となる。途方に暮れるうち、ふと、通知状の宛名がソーリスの頭をよぎった。「マックス！あなたも豪血寺一族なんでしょ？だったら私とペアを組んで！」

Q

デザイナー、イラストレーターで好きな方は誰ですか。

A

絵に関してなら色々いますね。デザインなら、畑違いですがゲッティス、バーニー、ヤーライ、イサム野口あたり、ないしは、その時代の工業、建築デザイナーの方々の影響は、多大にあります。

Q

これまで一番納期がヤバかった仕事は何ですか。

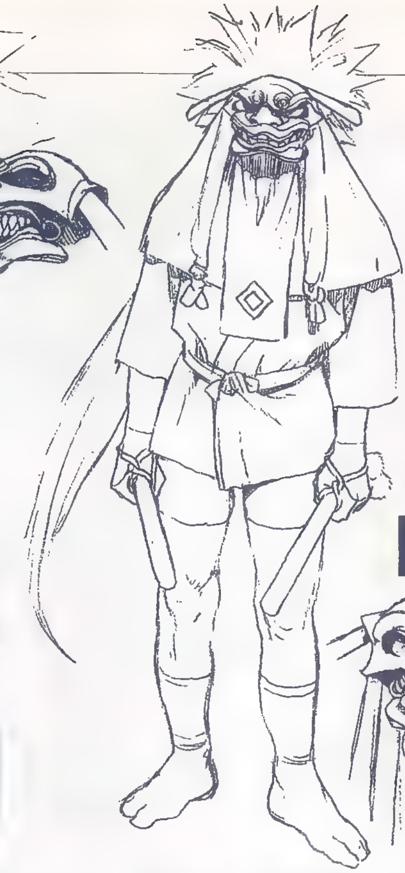
A

これは色々ありすぎて（笑）。でも、「グルーヴ」が一番ヤバかったですね。キャラデザインから各キャラのイラストまでだったので、何枚か落としたものもあります。

天神橋&火澄

【出会い】…ある夏の夜、近所にある神社の大祭を盛大に盛り上げた"祭り師"天神橋は、社に潜んで大祭を見物していた火澄を見つけ、話しかける。
【その後】…共に日本の伝統文化を愛し、天神橋は「ハレ」、火澄は「ケ」の思想を主体としている。表裏一体の関係であると互いに認めあう二人は、日本に留まらず、世界規模で日本文化の伝幡に努めている。
【参加経緯】…闘いを一つの「祭り」ととらえる天神橋と、忍術修業の成果を試せる場と考える火澄。そんな二



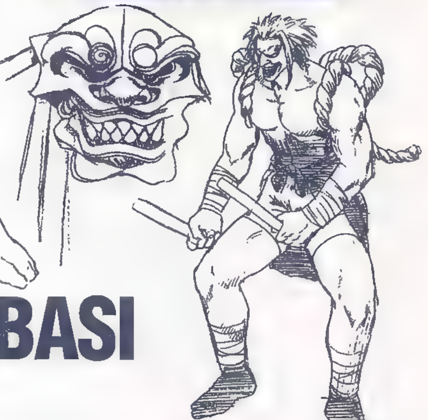


名前■天神橋　筋六
年齢■３２
職業■祭り師（花火師、テキ屋、自警、太鼓師など兼任）
出身地■日本、大阪府
性格■豪胆。一本気で筋の通らないことが嫌い。
趣味・特技■酒盛り、祭り、釣り、踊り
得意な攻撃■仁と義の仁侠衆、天神橋組組長の長男。
本来なら若頭として組の運営に当たらなければならないのだが、祭り好きが高じて、全国各地の祭り巡りをしている。八百萬の精霊が宿っていると伝えられる「獅子の面」と、「バチ」は、同じ祭り好きだった今は亡き親友から譲り受けたもの。

◎村田蓮爾コメント◎
これもキャラメイクには時間がかかりました。お面には、ちょっと気合いが入ってます。

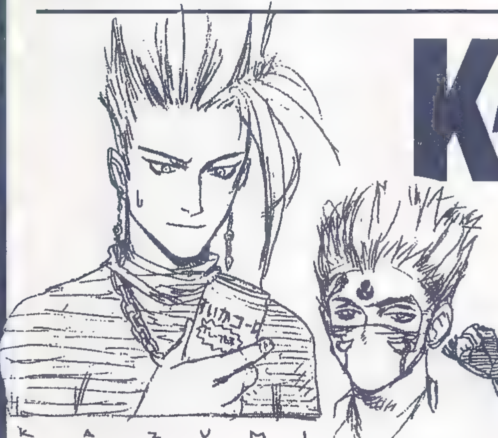


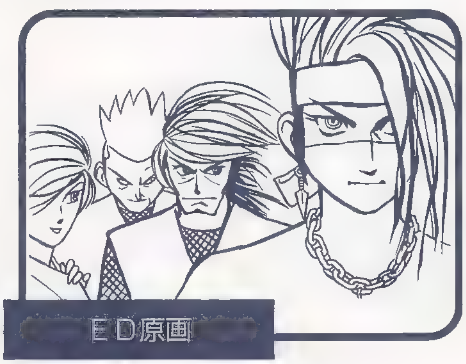
ED原画



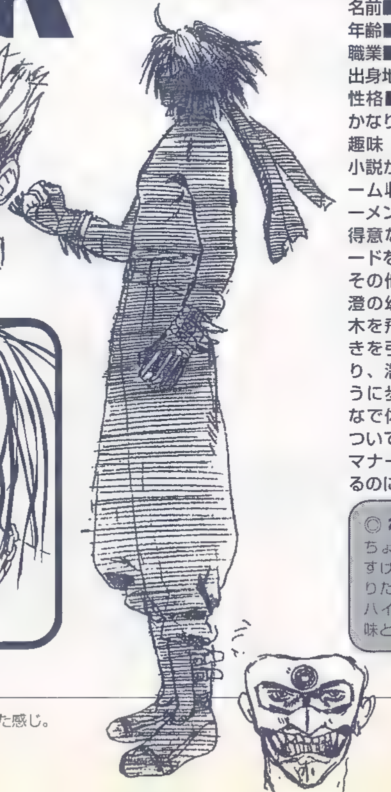
祭り師、轟く SIJIROKU=TENJINBASI ［天神橋］

The Ninja-Otaku KAZUMI=YUKINOUE ［火澄］





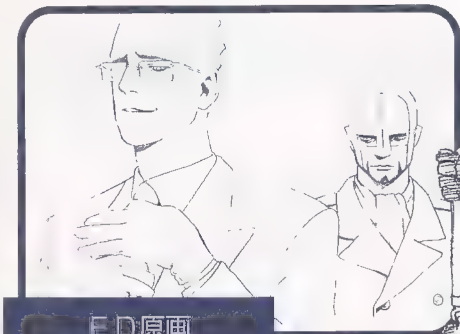
ED原画



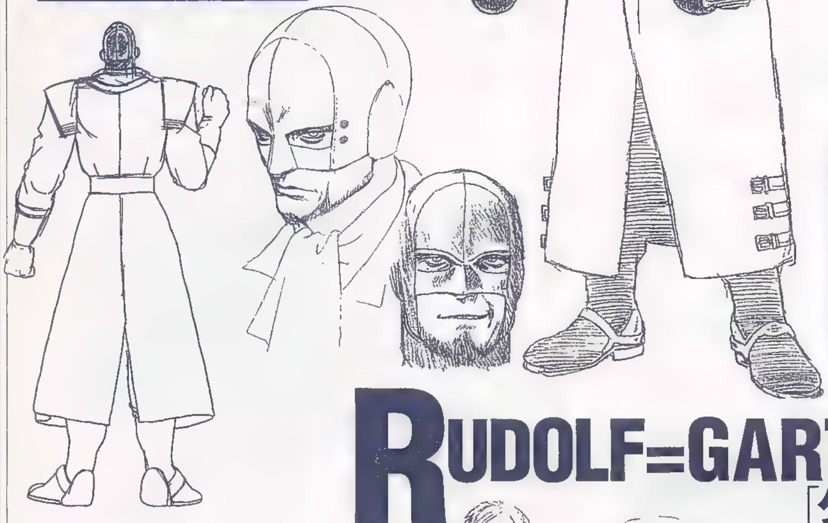
名前■雪上　火澄
年齢■２２
職業■プータロー（無職）
出身地■日本、神奈川県
性格■忍者オタク。ノリが軽くてかなりの自信家。
趣味・特技■忍者の研究（漫画や小説が教材）、テレビゲーム、珍ゲーム収集、珍ジュース収集、珍ラーメン収集
得意な攻撃■手刀系の攻撃、スピードを生かした攻撃。
その他■父親も忍者マニアで、火澄の幼少の頃から、成長の早い苗木を飛ばさせたり、垂れたを鉢巻きを引きずらないように走らせたり、濡れた和紙の上を破らないように歩かせたりした。そんなこんなで体得した忍術は、主にイチャついているカップルを威嚇したり、マナーの悪い輩を懲らしめたりするのに使っているらしい。

◎村田蓮爾コメント◎
ちょっと、ビジュアル系入ってますけど、ステロタイプの忍者はやりたくなかったので。カムイ伝がバイブルて、珍ジュース集めが趣味という設定はいいですね。

コマ犬面をはずした天神橋は、気のいいアンチャンといった感じ。



ＥＤ原画



名前■ルドルフ＝ゲルトハイマー
年齢■４３
職業■某公的国際機関副長
出身地■ドイツ、ベルリン
性格■何事にも厳しく、周囲の人間を屈服させる程の威圧感を持つ。冷徹で非道。
趣味、特技■豪血寺潰し、酒（ビール、ワイン）、その他
得意な攻撃■鉄球を使った攻撃。
その他■いつもは冷静沈着なゲルトハイマーだが、こと豪血寺の話になると、傷隠しのマスクの下から、激しい怒りに満ちた表情を垣間見せる。
そんな、誰もがゲルトハイマーを恐れるような時でさえも、従者のデミアンだけは彼の良き理解者となるらしい。

◎村田蓮爾コメント◎
キャライラストがうまく出来ました（ちょっとナ◎ス入ってますが…）。「重そうなキャラ」という要望でした。こいつはゲイです。裏設定（未公開）では、「グルーヴ」のキャラは、ゲイ、バイ、ロリコン、ショタ、レズ、モノフェチ、フリークスなどなど、ヤバイ奴ばっかりです。

鋼の体、鉄の心
RUDOLF=GARTHEIMER
［ゲルトハイマー］

献身美徳の美少年
DEMIAN
［デミアン］
（使用不可能）

名前■デミアン＝シェイド
年齢■１７
職業■ゲルトハイマーの従者
出身地■カナダ、バンクーバー
性格■おとなしいが、ゲルトハイマーのことになると人が変わる。
趣味、特技■奉仕、バラの栽培
得意な攻撃■攻撃ではないが、人の体を癒すことができる。
その他■ゲルトハイマー所有の孤児院にいるとき、ゲルトハイマーに従者として引き取られる。最初は恐ろしかったゲルトハイマーにも、今ではすっかり慣れ親しみ、命を賭けるほどの信頼を寄せている。

◎村田蓮爾コメント◎
こいつは大真面目で考えた悲しくもストイックなキャラなんですが、ゲームではただのオカマ野郎になってしまって残念です（しかも、アーケードでは何のためにいるのかわからなくなってしまってるし）。





DEMIAN AND GERTHEIMER



ＥＤ原画

Q
これまでに影響を受けたクリエイターを教えて下さい。

A
絵的に直接影響を受けたという記憶はあまり無いんですけど、色々な方々の思想やスタイルにその都度インスパイアはされてきたんじゃないかと思います（納期厳守！とか）。最近じゃ、やっぱり寺田克也さんがいいかなあ。



人にとって、ペアマッチで行われる頭主決定戦はまさにうってつけであった。
この機会に世界中に日本の素晴らしさをみせつけてやる！と大和魂を燃やす、天神橋と火澄の運命やいかに？

ゲルトハイマー
【参加経緯】…元は豪血寺の血族であったが、とある理由で一族を追われてしまった過去を持つ。お梅、お種に対する復讐も兼ね、豪血寺一族の頭主打倒を決意する。

豪血寺２ムックに、覆面男のラフがあるが、ゲルトハイマーの原案だったのだろうか。

Q

フリーになってこれからの展望、意気込みを教えて下さい。

A

体を壊さない程度にフラフラやっていきます。そのうち色々なところに出ますので、またよろしく〜。



ポプラ&レミ

【出会い】…ビジュアル系の魔法を得意とするポプラと、サウンド系の魔法を得意とするレミは、遠い親戚ということもあってお互いを意識している同級生同士。

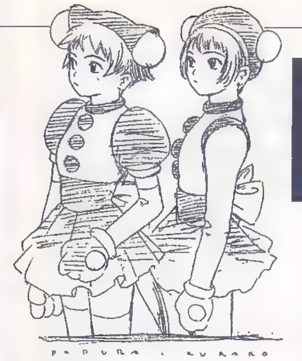
【その後】…この二人はあらゆる面で対照的なため、ポプラはレミの冷静さを、レミはポプラの快活さを尊敬しながら、お互いの未熟な面をサポートしあっている。

【参加経緯】…レミがポプラの家に遊びに来ているとき、ポプラの母親が「魔法の力試しにどう?」と、頭主決定戦の話を持ちかけてきた。

最初は渋っていたポプラも「優勝したらテディベアが山ほど買える」という言葉にコロッと態度を変え、レミを誘って参加することに。

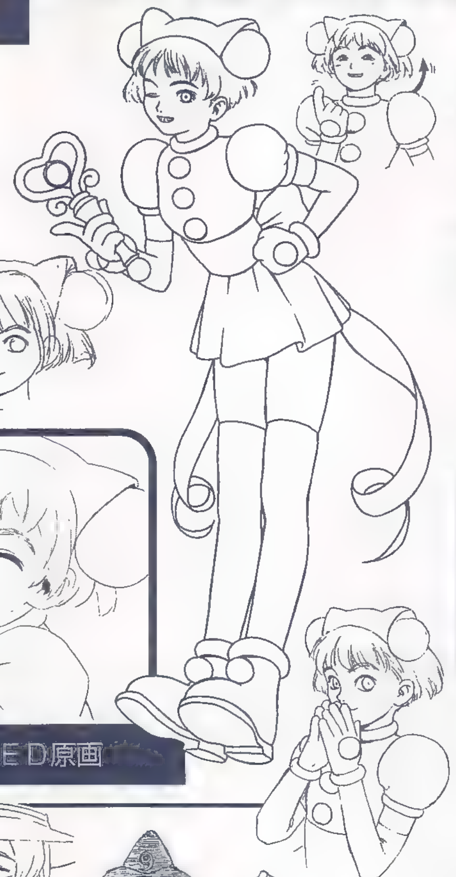
「ポプラ、あなたにあげた魔法のステッキ、無駄にしないでね!」

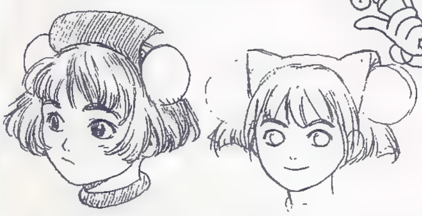
ポプラの母親"クララ"が果たせなかった頭主の夢は、我が子に託されたのだ。



超魔法コギャル

POPULA=HANANOKOJI
[ポプラ]

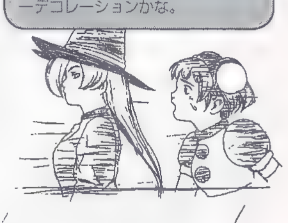


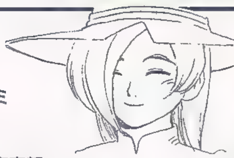


名前■花小路　ポプラ
年齢■１３
職業■中学生
出身地■日本、東京都
性格■明るく無邪気。かわいい物が好き。特に、テディベアのことになると周りが見えなくなるほど。
趣味・特技■ショッピング、食べ歩き、魔法でいたずら
得意な攻撃■ビジュアル系魔法
その他■前作登場のクララを母に持つ。父親は流浪の旅に出ているが、多額の仕送りをしてくること以外は不明。
　ただ、当のポプラにとっては、テディベアさえ手に入れば、父親のことも頭主決定戦のこともどうでもいいようである。

◎村田蓮爾コメント◎
クララの子供、という設定なんですが、あのデザインは僕的には完成形なんで、あまりいじれませんでした。結局、他のデザイナーの描いた物を元に、会議で決めていきました。頭かざりだけ考えています。全体的に、ちょっとオーバーデコレーションかな。

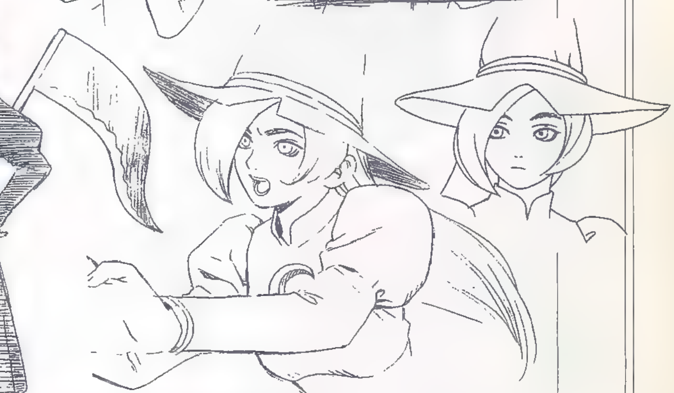

ED原画





名前■乙霧　レミ
年齢■１４
職業■中学生
出身地■日本、東京都
性格■控え目な性格で、上品さも兼ね備えている。音楽の力を世に示したいという望みを持つ。
趣味・特技■様々な楽器の演奏、音楽鑑賞、読書、散歩。
得意な攻撃■サウンド系魔法
その他■魔女の血筋をひそかに受け継ぐ良家のお嬢様。父は音楽家、母はファッションデザイナーである。
　お供の音符「クロマ」は、レミのボディーガード役として母親が召喚した魔生物。
普段はブローチの中にいて、レミの呼び掛けに応じて現れる。





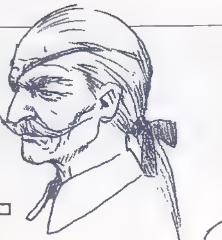
◎村田蓮爾コメント◎
これのデザインは、あまりかんでません。イメージがストレートすぎるので、どうかと思っていたんですけれど、デザイナーが音符を面白く描いてくれたので割といい感じ。

マジカル・サウンド・シャワー

REMI=OTOGIRI
[レミ]


ED原画

レミ全身は開発イラストなので、若干雰囲気が違います。





名前■ファルコ
年齢■７０
職業■ギャンブラー
出身地■イギリス、ロンドン
性格■普段はおどけた感じだが、いざ勝負となると怖いほど真剣な表情を見せる。
趣味、特技■ギャンブル。読心術。観劇。
得意な攻撃■相手の裏を掻くような攻撃。
その他■カード、ダイスからマージャンまであらゆるギャンブルに精通している。根っからの勝負師で、わざと負けながら最後に大逆転で勝利する流れを好む。
　そのせいか波乱万丈な人生を送っているらしく、隻眼のワケや今まで頭主決定戦に出なかった理由など、謎は多い。

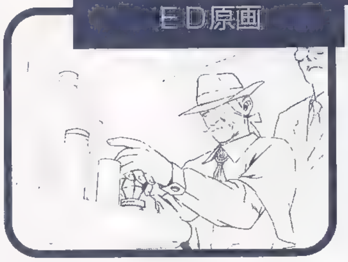
◎村田蓮爾コメント◎
ファルコは割と能動的な設定です。色々なデザイナーが案を出して、その中で決まっていきました。色が最後まで悩み所でした。

恐怖の双子の梅種合体！
OUME& OTANE [お梅&お種]

名前■豪血寺お梅、豪血寺お種
年齢■１００、１００
職業■豪血寺家頭主
出身地■日本、京都府
性格■怪しい。凶暴。いろんな意味で神格化している。
趣味、特技■入れ歯の手入れ。姉妹ゲンカ。若人の精気吸い取り。
得意な攻撃■人間離れした攻撃。妖術。
その他■前作から引き続いての登場。今回はたがいの和解と高齢を理由に二人で一人扱いされているが、その力は豪血寺を代表するに申し分ない。
　頭主としての権限を長年フル活用してきたため、敵もそれなりに多い二人。その中でもゲルトハイマーとは特に因縁があるようで、今回は初の直接対決となる。

◎村田蓮爾コメント◎
これもＵＰ後、リテイクがかかりました。動きがロボットみたい。

ＥＤ原画



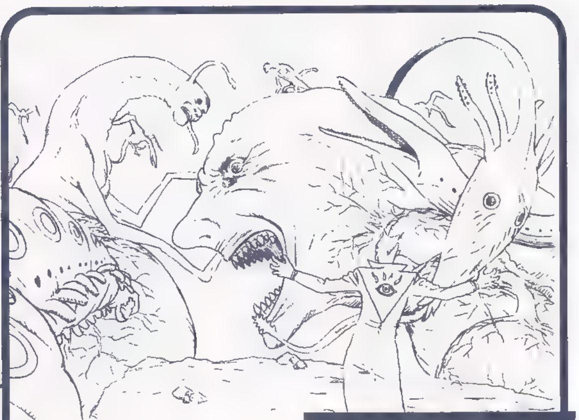
ＥＤ原画



Mr.Gamble
FALCO [ファルコ]

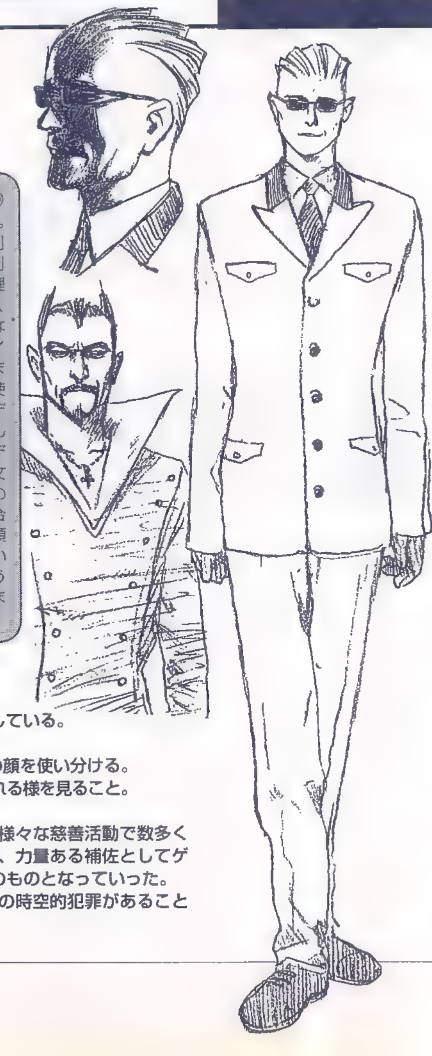
お梅&お種&ファルコ

【出会い】…豪血寺経営のカジノで荒稼ぎをしていたファルコが、オーナーであるお梅&お種とのカード勝負を申し出る。
【その後】…結果はファルコの圧勝に終わった。お梅&お種は悔しさのあまり、側近にファルコをつまみだすように言いつけたが、屈強の側近も、あっという間にファルコに倒されてしまう。
【参加経緯】…お梅&お種はファルコの強運と勝負技術を高く評価し、ファルコが血縁の者とわかるが否や、すかさず次期頭主決定戦でのペアの話を持ちかけた。
　長年勝負の世界に生きてきたファルコはそれを快諾し、意味ありげにつぶやいた。
「すべてワシの読み通りだわい」



ＥＤ原画

◎村田蓮爾コメント◎
（変身前）極端に痩身の長身キャラです。これも「マッチョのラスボスはやめよう」ということで出来ました。「強く見えない」との反対意見もありましたが、無理矢理通しました。タイトなスーツラインや、ボタンの配置、蹴り技しかないキャラなので、サイドベンツにしたり、襟のラインや、ポケット、配色などに気を使いました。こいつは使うと面白いですよ（使えないけど）。（変身後）クリスの担当デザイナーのオリジナル。キャラはほとんど他のデザイナーから来ても、僕がリデザインをしていたんですが、これは、「文句のつけようがない」って感じで、そのまま通しました。革とエナメルの組み合わせのラインや、ブーツのデザイン、頭や顔の造形など、シンプルながらも、いいデザインです。デビルサマナーという設定ですけど、メガテンとは関係ありません。こいつも使うと面白いんです。



真夜中は別の顔
BRISTOL [ブリストル]

名前■３５
年齢■３５
職業■某公的国際機関の長で、様々な組織の長を兼任している。
出身地■イギリス、バーミンガム
性格■かなり知的な人間だが、偽善者で、表の顔と裏の顔を使い分ける。
趣味、特技■慈善活動、偽善活動、人の苦しむ様や騙される様を見ること。
得意な攻撃■蹴り技、悪魔召喚
その他■世界有数の財閥に生まれた彼は、青年時代に様々な慈善活動で数多くの賞を受け、若いうちに社会的地位を確立する。近年、力量ある補佐としてゲルトハイマーを部下に従えてからは、その地位が不動のものとなっていった。
　しかし、その繁栄の裏に、悪魔召喚を利用した数々の時空的犯罪があることを知る者は少ない。

「回り込み」がキラリと光る

私のオススメはやっぱ「回り込み」ですな。操作が簡単で、連続技がバシバシ決まるゲームというと、どうしても当たったら大ダメージ、ガードされたら逆に連続技を決められてエンド、ってなりがちだけど、ボタン1つで出せる回り込みのおかげで、攻める側もバリエーションが増えるし、守る側も反撃に転ずることもできる。

自動的に相手方向に攻撃が出て、キャンセル可能というのもポイント。成功すればキャンセル必殺技でそこそこのダメージを与えることができるが、それで勝負が決まってしまうような強力な連続技が入ることはない。

このへんのバランス、弱すぎたり強すぎたりしないところもポイント高いね。　（ギィ）

納得のいく対戦が楽しめるゲーム

私がこのゲームをオススメする理由は、なんといってもバランスの良さ。このゲームにも、一見「強い技（や連携）」というものが存在するのだが、その代わりに回避手段や反撃方法も存在し、たとえ負けても「今のはこう対処すれば良かったんだ」と納得いく対戦が楽しめる。プレイすると「俺は対戦の駆け引きを楽しんだ」感が得られ、最近のゲームにありがちな「この状況終わってる」感はないのだ（少なくとも私は）。また、ゲームをやるうえで覚えておくシステムは多いが、知らなければ遊べないほどスゲー重要なものではなく、システムが先走りしているところがないところも魅力の1つだ。　（CHU）

連続技を作る楽しさがいい

最初にどこから手を付ければいいのか迷ってしまう人に、僕が勧めるのは簡単な連続技を覚えること。

グルーヴは通常技から通常技へ（しかも弱から強も）攻撃をつなげていくことができるので、しゃがみ弱Ⓟを2、3発打ってからしゃがみ強Ⓟにつなげ、キャンセル必殺技でしめるといった連続技をほとんどのキャラで作ることができる。また、浮いている相手にもやられ判定が残っていることが多く、連続技を作るだけでも遊べてしまう。

連続技を覚えておいて、それを軸に少しずつ試したりくらったりして、ほかのシステムを理解するのが効率のいい遊び方ではないすかね。　（借金）

GROOVE ON FIGHT™

今回はスゴイ。ゲーメストライターによる「グルーヴのここがオススメ」をはじめとして、防御講座、各キャラ別の基本戦法指南、さらには村田連爾先生描き下ろしイラストを含む設定資料集と、15ページにも及ぶボリュームで『グルーヴ～』の魅力を徹底解剖！

担当：チーム・グルーヴェン

1コインで2キャラ使える

アトラス伝統の弱強攻撃ボタンに加えて、極めて冒険的に導入された「ごっつい攻撃ボタン」&「回り込みボタン」。使い方を体に覚えこませるまでがナンだが（といっても2、3回プレイすれば理解できるが）、使いこなせば、試合展開の幅がやみくもなまでに広がるのが素晴らしいと思いますプップー。

また、強引なキャンセルによりバキバキつながる連続技も相変わらず熱い。1発入れれば、ゲージ半分持っていく強烈な技から、自己満オッケーの趣味な連続技まで、幅広いレゾキ層をフォローするところがさすがアトラス格ゲーだと思いますプセ～。　（田渕健康）

とにかくまずはプレイして！

1人用でも、対戦でも、とにかくワイワイ楽しくプレイできるのがこのゲームの魅力かなぁと私は思っちょります。空を飛んだり、変身したりと、とにかくバラエティ豊かな各キャラの演出を見るにつけ、思わずほのぼのしてしまうのは私だけでしょうか？待ちだのハメだの、対戦プレイのマナーが叫ばれている昨今ですが、このゲームに限っては、そんなことも気にならないほど楽しめます。

コンシューマ版（サターン用）を購入したプレイヤーは、ぜひその腕をゲームセンターで試してみるのはいかがでしょうか？　（編集担当　こーじ）

対人戦の駆け引きの面白さを味わいたい人に

グルーヴの魅力は、ずばり対戦ゲームとしてのセンスの良さと面白さである。

その中でも特筆すべきは、操作の易しさと、状況状況での選択肢の多さだ。この一見矛盾する2つの命題を高次に両立させている。これは、防御側の選択肢の多さはシステムから、攻撃側の選択肢の多さはキャラの技から、という作りになっているからであろう。防御時の行動は、システム的な全キャラ共通の簡単なコマンドで行われているため、読みや視認など、明確な根拠が存在する防御行動においての操作ミス、という不快感が極力排除されているのだ。そして楽しい攻めに関しては、それぞれのキャラの個性あふれる技で行われるため、キャラを使う楽しみは倍加するのである。

これ以外にも注目すべき点は多い。相手の行動を見たり読んだりするプレイスタイルが強い調整になっているため、相手をほとんど見ず、暴れ回っているだけのプレイヤーでは勝てなくなっている。それでいて攻めたほうが強い。これは打撃と投げと対打撃防御行動という3大要素の絶妙なバランス調整によるものだ。

見た目に引っかかるところがあるかもしれないが、キャラパターンの数や、1枚1枚に対するこだわりは尋常ではない。見た目、それも非常に表面的な部分を楽しみたい人向けとは言いづらいが、対人戦の駆け引きの面白さを味わいたい人には、一押しともいって良いゲームである。（珈琲ふりーく）

水無月に煙る紫陽花も大満足

殿様ご機嫌、しっとり濡れる霧雨攻略

グルーヴの対戦を楽しむうえで、知っておきたいシステムの筆頭は、防御関連の4つの行動である。これらの行動はすべて、極めて簡単な操作で行うことができる。しかも、これらの4つの行動をマスターするだけで、防御に関しての不安要素はまったくなくなるのだ。

4つの防御行動

このゲームのシステムを見ていくと、投げが強いことがわかる。しかし投げには弱パンチ攻撃という明確な対抗策が存在する。弱パンチ技が発生した瞬間から投げられ判定がなくなっており、投げられそうになったら、弱パンチボタン連打が有効である。そのうえ、全体的にリーチの長い攻撃が多く、しかも飛び道具が強力なため、ある程度間合いを置いて対戦が進んでいく。投げも強いが、打撃や飛び道具もそれに負けず劣らず強く設定されているのだ。

その強い打撃や飛び道具に対して生きてくるのが、迎撃防御や回り込み攻撃、そしてバックダッシュである。

むろん、それらの攻撃は投げに負けてしまうわけだが、この、投げ、打撃、対打撃行動の3つのバランスは（計算されていたのかいないのかは計りかねるが…）、絶妙なものに仕上がっているのだ。

こういったゲームは非常に貴重だ。アーケード業界において対戦ゲームの発売本数は多いが、対戦の駆け引きを気軽に楽しめるゲームは数が少ない。この重要さに比べたら、理論上の問題点などとるに足らない。

少し話がずれたが、4つの防御行動について触れていこう。

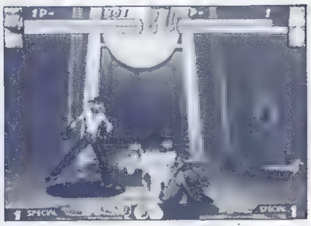
注目 これだけはおさえておきたい 4つの防御行動

逆にいうと、これさえおさえれば、あとは各キャラの技を確認して、そのまま対戦台OKなのだ。

担当：珈琲　ふりーく

回り込み攻撃

回り込み攻撃ボタン押し



姿勢を低くして、ある一定距離移動する攻撃。足下を狙う攻撃や投げ以外の攻撃をスカしながら前進することができ、相手が近くにいる場合は、裏側に回り込むことができる。起き上がりに、超ごっつい攻撃（ガード不能）などを重ねられたとき、バックダッシュとともに頼りになる回避手段になる。攻守一体の選択肢といえよう。移動した後の攻撃の部分はキャンセルをかけることができる。

迎撃防御

強Ⓟ強Ⓚボタン同時押し

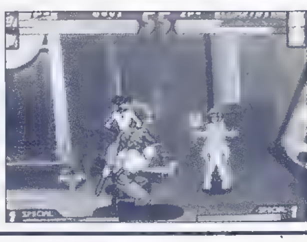


迎撃防御中に相手の攻撃を受けると、相手に反撃できる。いわゆる当て身である。迎撃防御には、立ちガード可能攻撃に対する立ち迎撃防御と、しゃがみガード可能攻撃に対するしゃがみ迎撃防御、空中で出せる空中迎撃防御の3種類がある。飛び道具も迎撃防御することは可能だが、相手が硬直することはない。迎撃防御した状況によってはうまく動けないこともあるが、実は何とかなるぞ。

投げ

レバー➡or⬅＋強Ⓟボタン

このゲームの投げは強い。地上に相手がいる場合、ほとんどの状況で投げることができる。相手が近くにいたらとりあえず投げを狙ってみよう。ただし、投げに対する防御手段として、弱パンチ攻撃がある。これは立ち弱パンチでも、しゃがみ弱パンチでも良い。弱パンチ攻撃を出した瞬間に投げられない状態になれるぞ。ジャブ出してるのに投げられた、ということはないのだ。



バックダッシュ

レバーを素早く⬅⬅

グルーヴのバックダッシュは対打撃無敵だ。基本的に隙がないので、割と気軽に使っていける。投げを回避することはできないが、バックダッシュしているキャラも投げを狙うことができるので、前ダッシュから投げにこられても、無防備というわけではない。



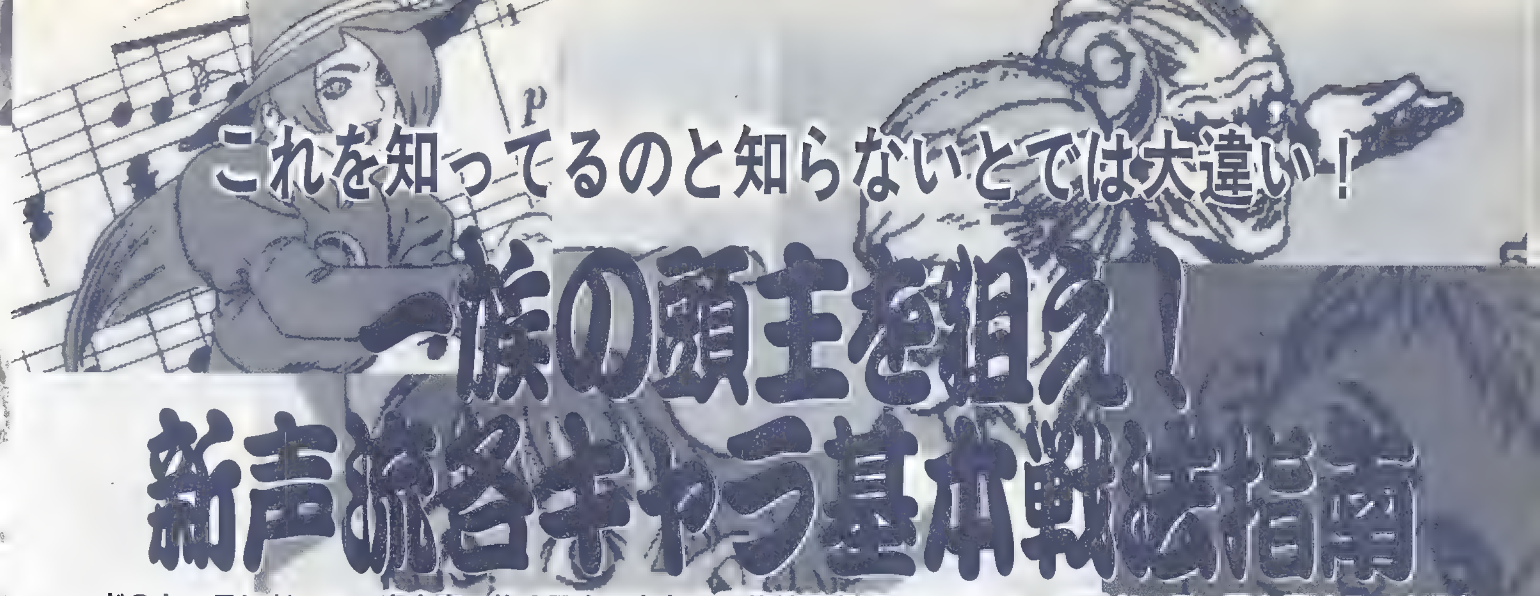
交代も大事だよ

交代時のタッチは、隙だらけの行動で、しかもタッチの最中にダメージを受けると交代することができない。大きなリスクがあるわけだが、大きなメリットも存在する。待機しているほうのキャラは体力が回復していくわけだが、**その回復量が無限なのが大きなポイント**。回復スピードの制約があるため、交代すればいつでも体力満タンというわけではないが、交代したキャラが頑張れば、かなりの量の体力を回復できるのは間違いない。うまく交代できるかできないかで勝敗が決まるほどだ。

基本的には相手をダウンさせたときに交代すると良いが、間合いが離れているときなども狙い目である。もちろん攻撃時は、相手のタッチを阻止することも重要である。

攻撃はキャラ別重視

前にも触れたが、グルーヴにおいての攻めは、各キャラがそれぞれ持っている個性的な技の数々を中心に組み立てていくことになる。次のページからは、それぞれのキャラの基本戦法をサラッと見ていこう。恐ろしいまでのページ不足のため、ほんとにサラッとだが、キャラの方向性はわかってもらえるのではないだろうか。対戦が面白過ぎるほど面白いグルーヴ。プレイしなけりゃ絶対損だよ。



これを知ってるのと知らないとでは大違い！

一族の頭主を狙え！新声流各キャラ基本戦法指南

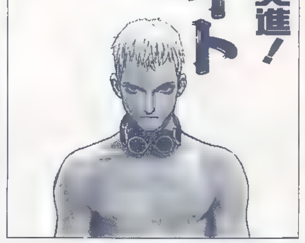
どのキャラにだって、豪血寺一族の頭主になれる可能性はある。もちろん、対戦だって、勝ち続けていくことは可能だ。ここでは、各キャラごとに重要とされる基本戦法について詳しくまとめてみた。自分が使用するキャラだけでなく、対戦相手として苦手なキャラの特徴をつかむためにも、全キャラまんべんなく読むことをオススメするぞ！

※文中の(ご)は、ごっつい攻撃を、(回)は、回り込み攻撃を表します。

とにかく突進、また突進！ ラリーライト

攻め攻めムードを作り、「ハッセイッハッ」で決めっ

担当：借金



ラリーは飛び道具と対空兵器を併せ持つ迎撃型タイプのキャラ、な〜んて思ったら大間違い。実は突進がウリの接近野郎なのだ。

ラリーが狙っていく技は、コンボ技のインパクトコネクション。これを決めるために連携を作っていこう。

中距離では、牽制のライトブラストを打ちながら近寄る手段を考える。

①ダッシュ
②レバー入れ強Ⓚ
③ジャンプ攻撃

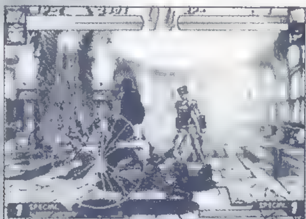
といったのが基本パターン。

まず①のダッシュ。ライトブラストの後、ダッシュ弱Ⓟで飛び道具を追いかけつつ相手を固めていく。ダッシュ弱Ⓟのヒットを確認したらインパクトコネクションを決めて、再びライトブラストからの攻めを繰り返すか、密着してしゃがみ弱Ⓟから攻めていこう。ダッシュ弱Ⓟがガードされたときは、ライトブラストを出すか弱スラストステップを使うなど対応する。

次にレバー入れ強Ⓚからの攻め。これは相手が固まるか、回り込み攻撃をしてくると読んだときの選択肢。回り込みは強力な攻撃だが、下段には弱い。そこでリーチの長い下段攻撃である、レバー入れ強Ⓚを使って攻めていくわけだ。レバー入れ強Ⓚがヒットしたときは間合いに注意。もし間合いが遠くて2発目がスカるときには、1段目からすぐインパクトコネクションを決めよう。

最後にジャンプ攻撃。ジャンプから攻めるときは攻撃が出続け、かつ地上につながる弱Ⓟか威力のある強Ⓟをメインに跳び込む。このときの地上技だが、しゃがみ弱Ⓟ→強Ⓟ→インパクトコネクションというようにヒットしているときは、弱→強とつなげていこう。ガードされたときは、弱→強のところに迎撃防御をされる可能性もあるので、弱→ライトブラストといくのが無難。

相手を跳び越えてから相手方向＋強Ⓟと入力すると、反対からも攻撃することができる。2段ジャンプからなど、対空を避けつつうまく使っていこう。とにかく「攻め攻め」で相手を押していけ。



3段目の入力を遅らせれば、連続ガードをはずすこともできる。

触れると切れるぜ クリス＝ウェイン

地上、空中、どこからでも一瞬の隙をつき、ラッシュに持ち込め。

担当：ギィ



地上戦も空中戦も一流

基本コンボとなるのは、安定するのなら、めくり性能の高いジャンプ強Ⓚからしゃがみ弱Ⓟ2〜4→しゃがみ強Ⓟ→オーバードライブキック（↓↘→＋弱Ⓚ〜↓↘→＋強Ⓚ〜↓↘→＋(回)）→追い打ち（↑＋弱Ⓚ）。

オーバードライブキックの代わりに(回)ボタンのスパイラルレッグボマーも非常に使える。ボタン連打で連続5ヒットして、最後にしゃがみガード不可のかかと落としを繰り出す。このかかと落としがヒットして初めてダウンを奪えるのだが、連続技にならないので、ガードされて反撃を受けたり、最悪、迎撃防御で狙われてしまう可能性もある。

そこで5ヒット目で止めて（クリス側がわずかに早く動ける）、投げや、再び弱Ⓟからの連続技、回り込みなどで、さらなるダメージを狙うのもいい感じだ。

空中から攻め立てる

2つの空中必殺技を持つクリスは空中戦も得意だ。

相手を跳び越えそうなときや跳び越えてしまったときは、対地ローリングキャノンで強襲（当たり方によっては地上の連続技につながる）し、相手がジャンプしていたり、対空技を出してきそうなら、判定が強く、スピードの速いヘッドスラッシャーによる奇襲が強力だ。2段ジャンプと組み合わせていけば、様々なバリエーションの攻めが可能。

地を這う飛び道具であるライトニングスラッシュは、回り込まれることがないため非常に便利である。ただ、対空がローリングキャイーンでは信頼性がいまいち。そこで、キャンセルライトニングスラッシュを使った固めから、ライトニングブレイクを使ってみよう。

相手がジャンプすれば、即座にとらえることができるぞ。



レッグボマーを出し切るか止めるか。読み勝てば大ダメージ。

●ごっつい攻撃とは？

別に特別なコマンド技ではない。いわゆる通常の対戦格闘ゲームの、大パンチボタンに当たる部分で、『グルーヴ』では、ここのボタンが「ごっつい攻撃」となっている。技が出るまでのスキはでかいが、敵に当たれば大ダメージを与える通常技となっている。

水無月に煙る紫陽花も大満足

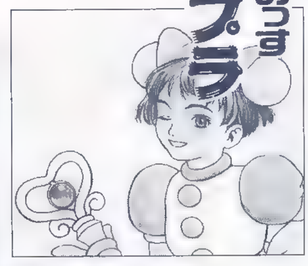
殿様ご機嫌、しっとり濡れる霧雨攻略

文句なしにおすすめっす

花小路ポプラ

びっくり箱を出した後、弱Ⓟ押しっぱなしで犬、ごつい押しっぱなしで…!

担当：珈琲ふりーく



超シンプルなコマンド

コマンドが簡単なこのゲームの中でもトップクラスの簡単さを持つポプラ。使われているコマンドは⬇⬊➡と⬇⬋⬅と⬇⬇だけである。もっとも難しいと思われるのはポプラスペシャルで、⬇⬋⬅コマンドを3回連続入力というものだ。しかしこの技は対戦で勝ち抜くために必須の技ではない。必須となるのは⬇⬊➡コマンドの、少女コマンドーとくるくるポイ、そして⬇⬇コマンドのチューリップ、そしてⓅ同時押しによるびっくり箱ぐらいだ。後はバリエーション豊かな通常技で闘いを組み立てていける。そうそう、前ダッシュの➡➡と後ろダッシュの⬅⬅も忘れずにね。

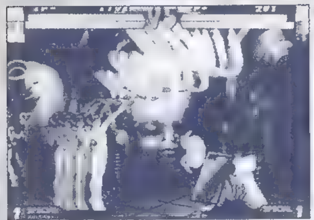
謎の物体を追っかける

ポプラの基本戦法は、少女コマンドーで発射される謎の物体（飛び道具）を追いかける形で攻めていく、というものだ。飛び道具の後ろから、ダッシュⓀやダッシュⓅを出して相手を固めていく。飛び道具がヒットしていれば連続技だし、ガードされても、ダッシュ大キックなら全く問題はない。少女コマンドーや、弱くるくるポイをキャンセルで出していければさらによい。

ガードされるのが面白くない場合は、飛び道具が相手に到着する前や後にダッシュから投げを狙っていこう。投げはキックの投げがおすすめだ。

しゃがみごっついが使える

リーチが長く、下段技で、しかも対空にすらなるという超絶にイケてる技が、しゃがみごっついだ。それだけでも相手にとっては十分に脅威だが、この技の真の恐ろしさは戻りをキャンセルできるところだ。しゃがみごっついがヒットしたのを見てから、くるくるポイやチューリップ、そしてデュアルアタックといったところが連続技になる。ガードされても、少女コマンドーや、くるくるポイなどでキャンセルをかけていけるぞ。



飛び道具に守られているから中くるくるポイも出しやすい。

むーちゃんに似てるね

乙霧 レミ

空中の連係は次回決めるのでしばしお待ちを。

担当：借金



2段ジャンプ、空中ダッシュを使った攻撃パターンが充実していて、制空権をものにした動きが面白いレミ。空中戦をこなせるまで使っていきたいキャラだが、地上での連係を先に覚えておいたほうが対戦では役に立つ。まずは地上に終始した攻撃を抑えよう。

地上戦の要はイル・フィロ。弱はゆっくりした弾速で下から横に進み、ごっついボタンなら上空から横にとんでいく。通常は弱を追う形をとるが、ごっついのイル・フィロは相手のジャンプを抑えるので、たまに混ぜておくといい。

イル・フィロを追っていく行動の基本はダッシュ。地上をダッシュで追いかけ、相手がくらう、もしくは固まると読んだら、そのまま密着してしゃがみ弱Ⓟから攻める。しゃがみ弱Ⓟがヒットしたら、数発当ててからしゃがみ強Ⓟ→カプリオーラとつなげていこう。また空中ダッシュ（斜め上→ニュートラル→前）を使って追いかけると、攻めパターンが増やせるので試してみてね。

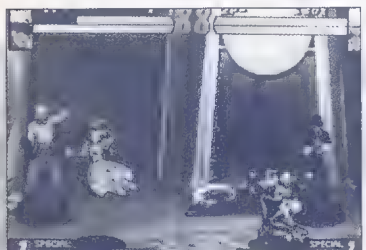
イル・フィロを追いかけたときによくあるのが、回り込み攻撃での回避。相手が回り込みを使ってきたときに対応する手段は、投げか迎撃防御（強Ⓟ＋強Ⓚ）が最適。投げや迎撃防御を使うときは、ダッシュ中（迎撃防御は空中ダッシュ中も可）でも出せるのでタイミング良く入力しよう。ダッシュカプリオーラも使えるが、タイミングが合わないとスカってしまう。もしダッシュカプリオーラを使うなら、ガードされた時のことを考えて強を使おう。下りの鎌に判定があるのであがくことができる。

最後に、チャンスに決める連続技の紹介。

●しゃがみ弱Ⓟ×2→しゃがみ強Ⓟ→トライアングル（キャンセルはかなり早め）

●ジャンプⓒ→しゃがみⓒ→デュアルアタック（端）orトライアングル

などがある。状況に応じてうまく使い分けよう。



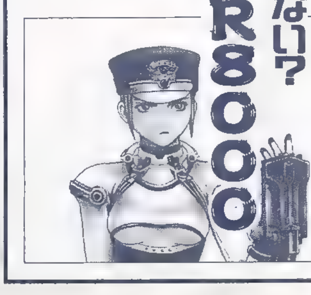
地上では、イル・フィロを絡めた連係が鍵になってくる。

めくる？めくらない？

ソーリスⅡR8000

必殺技の1つ1つが使いやすく強力。強引な攻めも時には有効だ。

担当：CHU



強いぜ！ジャンプごっつい！

まず遠距離間合いでは、おもむろにスタンプリット（⬇⬊➡＋Ⓟ）を出し、それを追いかけるようにしてジャイアレーター（⬇⬋⬅＋Ⓚ）を重ねていくのが有効だ。ジャイアレーターは基本的に、出した後の隙の少ない回り込みボタンで出していきたいが、相手の出方しだいでは、出の早い弱で出してもいい。

そうして接近したら、

①バックステップして、再度スタンプリットから攻め直していく。

②バックステップして、そのバックステップ中にジャイアレーターを出す。

③ジャンプで跳び込む。

という3つの行動が挙げられる。

まず①は、割と逃げ腰な闘い方で安全だが、相手に読まれると、さすがに反撃をもらってしまうので多用は避けたい。

②は実は隠し技（？）で、少し空中に浮いた状態でジャイアレーターが出せるのだ。

この技の利点は、なんといってもめくりを狙えるところだろう。相手との距離をよく見て強弱を使い分ければ、面白いようにめくることができるぞ。ただし慣れないと使い方が難しいので要練習だ。

③は相手の上にかぶさるようにして跳び込むのが理想で、距離によっては2段ジャンプを使って間合いを合わせる必要がある。そして跳び込みに使う攻撃は、早めのごっつい攻撃、着地したら3段技の強Ⓟを出していく。

そしてここで相手がガードしていたら強Ⓟにキャンセルしてスタンプリットを出し、ジャイアレーター……と、繰り返していく。

もし相手が攻撃をくらっていた場合は、強Ⓟの2段目にキャンセルしてスタンプラティナム（➡⬇⬊＋Ⓟ）の弱を出し、相手をしびれさせてからもう一度ジャンプで跳び込もう。

この時もジャンプごっつい攻撃を出していくわけだが、攻撃を出すタイミングによって、めくるかめくらないかの二択をかけることができるのだ。基本的にはめくりを狙っていって、相手がガードするようになったらタイミングを代えてみる。着地後は強Ⓟ出して…と、ガードされるまで繰り返して一気に体力を奪ってしまおう。ちなみにCPU戦はこれだけで楽勝だ。

とにかく、ジャンプごっつい攻撃の使い方が勝利のカギを握るぞ。

大発明でうっはうは！ マックス＝アックス＝ダックス

特殊な攻撃&空中ダッシュでトリッキーに攻めろ

担当：ちょっぴり＝変態＝うっしっし（C・H・U）



まずは手軽

MADのジャンプごっつい攻撃は、リーチがあり判定も強いので、この技から相手に攻めていく。そして着地に2段攻撃の立ち強Ⓟを出し、キャンセルしてマックスメガホン（↓↘→＋各ボタン）を弱Ⓚで出す。そして再びジャンプから攻めを繰り返していくのが基本だ。マックスメガホンのところで相手が反撃してくるようになったら、マックスメガホンをマックススパークラー（→↓↘＋Ⓟ）にかえて反撃を阻止していこう。

ちなみにメガホンの飛距離は弱Ⓟが一番短く、弱Ⓚ→強Ⓟ→強Ⓚ→ごっつい→回り込みと遠くなる。さらにヒットした後の効果がそれぞれ違い、

●弱Ⓟ　地面に埋まる
●弱Ⓚ　よろめく
●強Ⓟ　引き寄せる
●強Ⓚ　吹っ飛ばす
●ごっつい　一定時間投げ以外の攻撃ができなくなる
●回り込み　一定時間ジャンプができなくなる

という効果がある。このうち地面に埋まる以外はくらい判定が残っているので、さらに追い打ちを入れることができるぞ。覚えておこう。

次に覚えたいのがマックスサーバント（Ⓚ同時押し）だ。

この技はレバーと組み合わせることで吸血虫の出現位置を変えることができるので、中・遠距離から出して重ねておけば、ジャンプで攻めやすくなるってわけだ。味方がいる場合には援護攻撃と組み合わせることで、さらに攻めのリズムがよくなるぞ。

そして次は本命の空中ダッシュを使った攻めだ。

基本的に使いやすいのは、バックジャンプから空中ダッシュしてレバー↘方向に入れて、遠いときは弱Ⓟ、近いときは弱Ⓚ（めくり狙い）と間合いにあわせて使い分けていく、というのがいい。着地後は前述の立ち強Ⓟからの攻めに使っていこう。



Ⓟ投げの後にMメガホンが入るぞ。相手の攻撃を封じろ。

飛び道具で春夏秋冬 天神橋 筋六

3年目の爆弾をバックダッシュする相手にはダッシュから天地人を見舞ってやれ。

担当：借金



筋六は多彩な飛び道具を置いておくことで、自分のペースをつかむタイプ。春夏秋冬をうまく活用して闘うぞ。

中間距離では春と秋を最初に置き、そこからほかの攻撃と組み合わせていくといい。

春を打った後は、斜めに桜吹雪が舞うので相手の跳び込みを封じることができる。秋は枯れ葉を降らせる技で、相手が跳び越えようとしてきたらジャンプ強Ⓟで迎撃、地上にいるようならさらに春を打ったり跳び込みから攻めていける。特殊な使い方として、枯れ葉を目の前まで引きつけてから獅子頭を使うと、枯れ葉を相手にとばすこともできる。

これらを使いながら、跳び込みからの攻めへと移行するとスムーズな流れができる。跳び込むときは判定の強いジャンプ強Ⓟがメイン。ここから狙う攻撃は2通りある。

1つ目は、小Ⓟ→しゃがみ小Ⓟ→夏という連続技。筋六のしゃがみ小Ⓟは戻りのモーションが長いため、連打しようとしても、ガード後に相手のしゃがみ小Ⓟで割り込まれてしまう。しかし小Ⓟ→しゃがみ小Ⓟなら割り込まれる心配なく攻めることができる。

ガードされたときは、最後の夏を春や秋にして相手の出方を伺うか、小Ⓟ→天地人、小Ⓟ→しゃがみ小Ⓟ→天地人など投げに移行して攻めていくといい。天地人を出したときに攻撃を出されると負けてしまうので、毎回仕掛けるところを変えるのがポイントだ。

2つ目の狙いは、しゃがみごっつい攻撃・通天六尺玉。

ジャンプ強Ⓟからちゃんと連続技になるので、メーターが溜まっているときはいいダメージになる。また近距離でしゃがみごっついを当てたときは、デュアルアタックもつながるので覚えておこう。しゃがみごっついがガードされたときは、手を出してきた相手を潰す策として夏や三年殺しを使うといいだろう。多少ダメージをくらう覚悟があるなら、春を打って攻撃をくらったのち、攻めに転じるというやりかたもあるぞ。



近距離で攻めているとき以外は、常に飛び道具を置いておく。

縛るでござるよ 雪上 火澄

ラッシュも撹乱も可能な、いけてる忍者。どう闘うもお好み次第。

担当：ギィ



基本は影縛りからのラッシュ

地面をゆっくりと電撃が走っていく影縛り（↓↘→＋Ⓟ）。これがヒットすると、相手は前後に歩いたり、ダッシュすることができなくなってしまう。攻撃やガード、ジャンプは可能だが、相手の行動をかなり制限することができるし、隙自体も少ないので、接近戦ではこれを軸にラッシュをかけていこう。

リーチの長いレバー前強Ⓟ、または下段への2段攻撃になっているレバー前強Ⓚの1段目キャンセルからの影縛り（強）が連続技になるのでオススメだ。

影縛りを使った固めから、隙をついて回り込みやダッシュ投げ、ジャンプ攻撃からの連続技を狙っていこう。影縛りがガードされていても効果的だが、ヒットしていればそこから連続技を決めることもできるぞ。

連続技のチャンスには、しゃがみ弱Ⓟ×2〜3→しゃがみ強Ⓟ→連撃炭塵の術（↓↙←＋弱Ⓟ〜↓↙←＋強Ⓟ〜↓↙←＋Ⓒ）を決めてやろう。

撹乱こそ忍者の命

火澄はラッシュをかけるだけでなく、相手を撹乱し、つかず離れずの闘いをするための技も多く持っている。

ジャンプ中レバー下強Ⓟは、真下へと急降下攻撃を仕掛けるため、ラッシュの中に組み込むと強力。

空中戦を得意とする相手には百雷銃（空中で↓↘→＋Ⓟ）で爆殺してやろう。

まきビシはリスクが皆無なので、バックダッシュするときは常に入力してかまわない。

そして撹乱といえばこの技、鳳仙花の術。

実用的な使い方としては、ほぼ密着で回り込み攻撃か、立ち強Ⓚを当てるかガードさせ、これにキャンセルをかけて強Ⓚボタンの鳳仙花の術を出すと、ほぼ確実にめくることができる。



相手は歩き、ダッシュができなくなる。投げにいくか鳳仙花か、連続技を狙いにいくか。

水無月に煙る紫陽花も大満足

殿様ご機嫌、しっとり濡れる霧雨攻略

頭主健在
お梅&お種
4度目のババアを迎えるキミたちに。

担当：田渕健康



ババアの悪知恵袋

唐突に本題に入るが、ババアを使ううえでぜひとも押さえておかねばならないのが、その通常技の特異さである。

ババアの場合、通常技といえどもそのほとんどは多段技や移動技である。普通の格ゲーキャラライクな闘い方をしていては、ババアのポテンシャルを100%引き出すことはできないだろう。

奇異なモノぞろいの通常技の中でも、特に使い方が問われるのが立ち強Ⓚ&しゃがみ強Ⓚで出るスライディング。特筆すべきは「タメを作りつつ移動できる」という豪血寺ババアの伝統を今に受け継ぐ一大メリットにある。

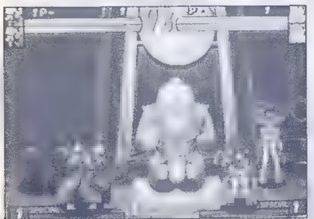
ババアの必殺技のほとんどはタメ系。しかるに、どんな状態でもレバーはナナメ下に入っていることが望ましい。よって、この2つの技でタメを作りつつ接近し、近接戦では怒涛の多段技で押していくのがババアの攻めパターンその壱。

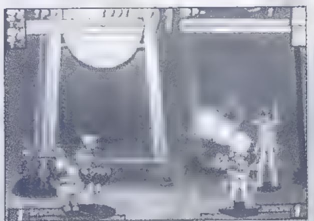
接近してからは立ち、しゃがみ弱Ⓚやしゃがみ強Ⓟを中心に使い、攻撃が1発でもヒットしたならキャンセルコンボ技につなぐのがお手軽定石だ。

さらに接近戦では、ジャンプからのまとわりつくような攻めもババア必須科目。

ちょこざいな空中多段技&バックジャンプや2段ジャンプをからめた天舞脚などで、相手の頭上からチクチクと攻め立てよう。

なお、ジャンプ中にレバーを→→に入れることにより、ババアはほんのちょっぴり滑空することができる。強引なめくりを狙ったり、天舞脚のガード方向を惑わすなど、好き勝手に使おう。


お志摩はレバー方向で落下場所を調整できるぞ。


ごっついボタンで出す乱舞弾はわりとセコくて良好。

ワシの強さに賭けてみるかの？
ファルコ
コマンド入力は忙しいが、極めれば超トリッキーで攻め攻めな攻撃ができるぞ。

担当：ギャンブルやめたCHU



まずいきなりだが、攻めの軸となる技、ダッシュフェイスオアバック（ダッシュ中→↓←＋Ⓟ）を自在に出せるようにしておきたい。

この技はダッシュモーションを見てからじゃなくても出せるので、コマンドを→→↓←＋Ⓟと覚えてしまおう。コマンド入力に慣れてない人には、かなり難しいと思うが、この技がすぐに出せるようになれば、それだけで勝率がぐ〜んと上がるはずだ。

絶え間なく攻め続けろ

まず早速ダッシュフェイスオアバックを出すわけだが、その後に出すトランプは最大3枚のところを2枚にしておくこと。そうすることで着地の隙がほとんどなくなり、隙なく攻め続けることができるようになるわけだ。

出すときのボタンは、目的と相手との距離によって使い分けなければならない。とりあえず相手と間合いを離したいのであれば弱で出して、攻めるときは距離に合わせて強かごっついを使い分けていく。

トランプを投げるときのボタンも1枚1枚方向を変えることができるので、相手のいる方向に正確にとばせるようになれば、さらに強力になる。

そうしてトランプを重ねつつ相手に近づくことができたら、（しゃがみ）弱Ⓟを数発当てていく。これがガードされていたら、またダッシュフェイスオアバックで攻め直していくのだ。ここでたまに、下段のジャンプ中レバー入れ強Ⓟを使ってもいいだろう。

話を戻して、弱Ⓟがヒットしていた場合はそのまま強Ⓟにつなぎ、キャンセルしてコンボ技のスリーキャラクターズ（↓←←＋Ⓟを弱からごっついまで3回入力）をきめる。

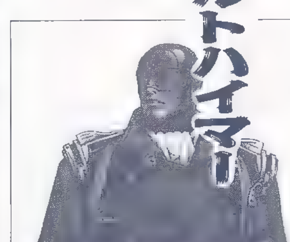
そして相手がダウンしているところでリバーサルスロット（Ⓟ2つ押し）で運試しだ。

ここでチェリーかドルかスリーセブンが揃ったら、ガードで固まってる相手を投げるか、ガード不能技を重ねてさらにダメージを与えていこう。


しゃがみごっついからストーミーポーカー（↓↓＋Ⓚ）が連続技に！

暴走鉄球中年
ルドルフ＝ゲルトハイマー
行く手を阻むものは破壊あるのみ。おじさんの暴走を止められるやつはいない。

担当：ギィ



鉄球でごりごり

ゲルトハイマーでプレイするのに難しいことを考える必要はない。

ジャンプ強Ⓚ↓しゃがみ弱Ⓟ×3〜4↓立ち強Ⓟ×2↓ゲインコントロール（←溜め→弱Ⓟ〜←→強Ⓟ〜←→Ⓒ）という、お手軽かつ強力無比な連続技があるためだ。

ジャンプ強Ⓚは、ジャンプと同時にボタンを押すことで、地上の相手に2ヒットするようになる。しゃがみ弱Ⓟはボタン1回で2回攻撃する。このおかげでヒット確認も楽なので、この時点でガードされていたら再び跳び込んだり、相手回り込みにつないだり、相手のジャンプに備えてヘビーソルトの溜めを作っておこう。ガードがちな相手なら強Ⓟキャンセルアイアンマインを（Ⓟ同時）を出すのもいい。ジャンプ封じにもなり、ガードされても隙はないぞ。

ゲインコントロールは連続技からだけでなく、単発でも使っていける。相手が遠くで牽制技を空振りしたり、飛び道具などを出す素振りを見せたら即座に入力してみよう。

相手の技のリーチの外側から捕まえることができるぞ。

鉄くずでごりごり

ゲルトハイマーを語るうえで忘れていけないのがストレスシュート（↓↓＋Ⓚ同時）のアイアンダストボマー。

連続技にはごく限られた状況でしか組み込めないものの、出るのはそこそこ早く、当たり方（これも運が絡むが）によっては最強の攻撃力を持っている。ガードされてもごりごりと削れるのもおいしい。

そしてさらに恐ろしいのが、画面端でヒットさせた場合。ゲージさえあれば、アイアンボマーで浮いた相手に、さらにアイアンボマーが決まるのだ。

これも運が絡むが、アイアンボマー×3で50〜60ヒット。まず相手は生きていないはずだ。


基本コンボでこのダメージ。ごっついわぁ。

ゲームで人生変えちゃいかんぞ!?

キャサ夫のDONNAKANG どんな感じ？

まずは3度目の長野イベント紹介。それから新企画キャサ夫の「Dust of Human!!」これみてやってよ。

また行きました長野シーワン

情報的に遅れがちですが4月27日、スキーついで（スキーがついでだったりする…）に長野「セガ　シーワン」にて新宿ジャッキー、僕キャサ夫で100人組手が行われました。

僕としては電車に乗り遅れて、自分の車を飛ばしてイベントにギリギリ間に合うとか、いろいろな思い出のある場所です。

そんな長野シーワンでは、お約束の「川中島春の陣」というタイトルで、長野頂上決戦を行う。これは長野近辺にあるセガ直営店で予選を開き、そこで勝てると最後シーワンにて決勝戦が開かれるという、地域限定型の全国大会形式である。普段は1ON1でのいわゆる個人戦なのだが、今回は盛り上がり重視の3ON3。

それなだけあり、ギャラリーも今まで一番だったとか…。

3度目の正直！長野は強くなりました!!

VF2、VF3出始めと2回の招待があり、なかなかの盛り上がり、対戦内容を見せてもらった長野シーワン。そこも今回で3回目、いつもは一人でわりとさみしかったが、今回は新宿ジャッキーとのツートップ。新宿ジャッキー自体長野県は初めてなため、それ見たさにギャラリーも溢れんばかりに集まった。

戦績のほうは両方8割5分といった感じ。僕は常にスーパー100人組手だったが、今回に限りカゲ限定でチャレンジ（結果に不満あり）。

さて、VF3の内容のほうだけど、前回のイベントよりは数段強くなってました。でいうか、前回は発売されてあまりにも日が短すぎるせいか、基本ができてなかったような気も…。



いつ行っても長野は人だかり。今回は新潟からも遠征客が…。

しかし、今回は心配無用。エスケープはうまく使いこなされていたし、飛車角投げ（二重投げ抜け）もできていた。この2つの基本ができていれば、そこそこ闘うことができる。だが、エスケープ投げ抜け、打撃投げ抜けまではできていない様子で、投げ確定時に打撃を出すと必ずヒットしていた。

ここらへんも覚えると、さらに数段パワーアップできるはずだぞ。

キャラクター使用度のほうは、バランス良く使われている感じで、強さもやはりVF3ってなもんで、ジャッキーをはじめ、ウルフ、アキラが上位をつけていた。これはどこにいっても安定している。どうにかならないものなのか…。

長野での戦績は8割強だったが、この対戦の内容について長野のジャンキーにちょっとアドバイスを…。

ジャッキー、ウルフ、アキラ以外にも、わりと気になる存在となった強い人も何人かいた。しかし、それは2ラウンドまでで、負けはしない（負けた人もいるけどね）。

これはなぜなのか？VF2からの伝統問題の1つでもあると思うが、あまりにも「攻撃連携がワンパターン」これに尽きる。この問題はいくらCPU戦でコンボがうまくても、うまくCPUに勝ててもそれはしょせんコンピュータ。人ではない！



これだけ盛り上がれば、VF3人気も文句ないっしょ！



地方イベント初!!テレビ取材です。見た？



どうでもいいけど、セガさんのお店って広いですね。

あくまでも対戦は「対人戦」であり、相手も自分と同じ人間である。つまり、対人戦で勝つには相手のことも考えなくてはダメということ。対CPUみたいに何の後は何など、はっきりとしたワンパターンだから勝つことができないのだ。

2Dではありがちな固めコンボ、例を挙げるとジャンプ攻撃からのスキのない攻撃連携でコツコツ。それだけやっていれば大安定。で、ガードしても再び攻撃連携が…。まあ、これはこれでジャンプ攻撃から投げなどの読み合いがあり、そこで読み負けてコツコツという部分をくらってしまうというのがあるが、VFの場合は大抵の技に返し技というのが存在する。もしくはガードされても絶対有利でまたその攻撃をというのができないようになっているのだ。

だから、ワンパターンな攻撃は途中で割り込まれたり、攻撃に返し技を決められたりするワケ。余計なことだけど、これが2Dと3Dの違いの1つでもあるんだな。

まあ、ここらへんの意見は募集するので、いつでもキャサ夫あてにハガキ下さい。最近ネタ切れの恐れもあるので、お薦めするものも待ってます。

なんか話がそれちゃったけど、長野ではうまい人にもこのワンパターン的部分がずいぶん目立ちました。

VFに限っては、相手の心を読め！まず、これが重要事項としての優先度が高いゲームなのです。ちょっと偉そうだけど、ほんとにたいていのゲームは技を覚え、コンボができたらもう終わりって感じでしょ。そこまでいったら相手が誰でも一緒。でも、VFは操作する人間次第でキャラクターの強さが出てくるんだな。

これがVFを好きで好きでしょうがない人たちの原因の1つかな!?



たまにはスタッフの方々と記念にカシャッ！お疲れさまでした。

キャサ夫のどんな感じ新企画発動

あなた、人間やめますか？ゲームやめますか…？

DUST OF HUMAN えっ!?

プロジェクトDOH

最近やるもんねーよってぼやいてるそこの君！ちょっとこれ読んで。お願い！

どうも、キャサ夫っす。最近インターネットハマって知り合いにメール出してるせいか、僕で通すのが性にあわないことが発覚。これからは「俺」でいかせてもらおうと思います。あ、インターネットでそのうちホームページ作る予定です。できたらぜひ立ち寄ってください。

さてさて、唐突に始まろうとしているこのコーナー「Dust of Human（プロジェクトDOH）」は只今ロケテスト中。ていうか、今回が第1回目。

このコーナーでは「なんか最近やるもんねーよな」なんてボヤいてる人たちに、人生が狂うほど楽しいゲームを紹介していきます。キャサ夫は「VFしかできねーんじゃねーの？」って声も飛んできつつあるので、こんなゲームもやっていたと、ちょっとアピールしつつ語り入ります。

最近のゲーマーは、たいていがカプコンの名作ストⅡ、またはセガの名作VFの対戦からこの業界に入ってきた者が多い。こんな人達はゲームは格闘が一番なんて思ってない？それは大きな間違いですよ。

ゲームは全部で大きく7つのジャンルに分かれていて、シューティング（ガンシューティング含む）、アクション、パズル、スポーツ、ドライブ、シミュレーション（飛行機物など）、クイズ、とこんな感じだ。

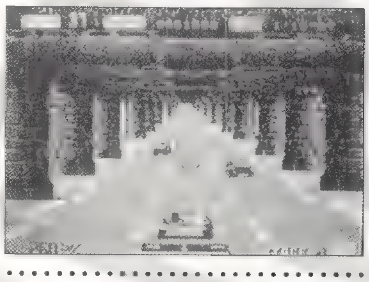
「やるもんねー」とボヤいてる人は、これらを網羅した上でいっているのかね？まだまだ各ジャンル人の人生を変えるほどの面白いゲームがあるかもしれないぞー！

セガドライブといえば…

俺がゲーム人生にヌップリとハマる原因となったゲームが、1986年に発売されたセガの「アウトラン」。まだ中学生の俺にとっては衝撃的なゲームであった。現在、俺がフェラーリ好きなのもこのせいかも…。

ただ走っていても面白いアウトラン。サウンドも全部で3曲あるものをプレイヤーが選ぶことができ、今も名曲として残されている。

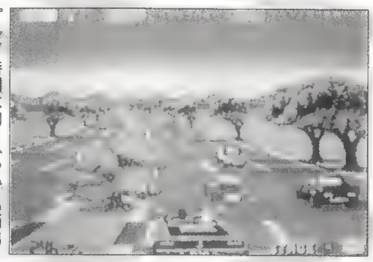
コースは各ゴール全部で5つあり、デュアルウェイやレイクサイドなど綺麗な背景の中を293Kmで走り抜ける（マニアは294Kmで）。



ビッグゲートの路肩でもギアガチャ。幾らお金を使ったことか。

このゲームでのさらなる衝撃はご存じの方も多いと思うが「ギアガチャ」である。タイムアタックを狙っていた俺にとっては、これを見つけたSPREAM-SOL氏が偉大な存在であった。

で、ギアガチャを極め、4分31秒65が…。メストに問い合わせると、我等が編集長ぜんじ氏が「海外バージョンなので…」と蹴られてしまった。これでゲーメストが嫌いになったハズなのに…。



プレイ時間は約5分。でも面白いから感覚が2時間くらい…。

ちょっとネタが古すぎたかな？いまだに置いてあるお店があるけど、メンテナンスがねえ…。

すべて計算尽くか!? ライジング

ライジング発売のバトルガレッガは、ご存じの方も多いだろう。発売されてから早1年と数か月。ハイスコアのほうもいまだ伸びてる様子で、人気も絶えない。

この間、「なんでんかんでん（環7添いのラーメン屋）」で

キャサ夫を虜にした時代を代表するゲームたちパート1



バトルガレッガ
■発売：1996年
■ジャンル：シューティング

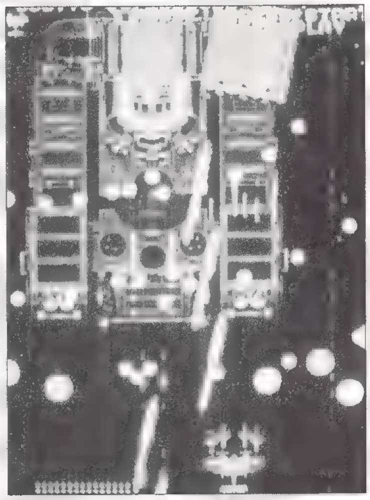


※写真はワールドスタジアム(88)です。

ワールドスタジアム'90
■発売：1990年
■ジャンル：スポーツ



アウトラン
■発売：1986年
■ジャンル：ドライブ


永遠に忘れはしない「ガレッガ」。

並んでいる人に「ガレッガ」1500万点本当っすか!?」って尋ねられて、ちょっとビックリ。結構プレイヤー層も広いガレッガだ。

数多い攻撃パターンがシューターにも絶賛され、各ステージのサウンドもちょっと渋目でややノリノリ系。

でも、初心者殺しのシューティングゲームでもある。というのは、極力ショットを撃たず、オプション取らず、極力点数稼いで残機潰し。これがランクを上げない秘訣なのだ。逆にこれを守らないと、クリアはできない。これが初心者殺しの異名を持つ理由だ。ランクバリバリハーデストでクリアを狙うにはまず稼ぐ！これが開発者の狙い所。奥深い点数システムが組まれており、今までにない発想のシューティングだ。

個人的には開発者をかなり尊敬できるゲームの1つかな…。


シューターとしては必ずクリアしておきたいゲームだね。

知らない人はガンフロンティア（発売元タイトー）と同様なゲームとお思いかも知れないが、それは見た目。内容は別物だ。とにかくあの攻撃の中勲章を落とさず、1万点でずっと取っていくのが男のロマンだ。ていうか、カッコイイ。このゲームで何人のスコアラーがギョーカイに返り咲いたことか…。

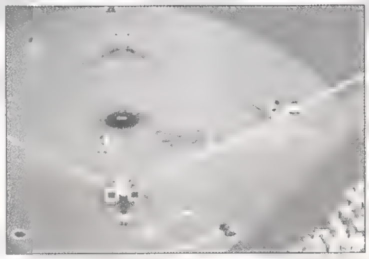
まあ、見掛けたら一度プレイをお薦め。俺も初プレイは弾が見えず、1面デッド。その悔しさのあまりやってしまった。

地元で最近流行ってます

ナムコのスポーツゲームなんだけど、ワールドスタジアム90。知ってる？ブラボーズが最強で、スパローズ（S）、バッカルズ（Bu）なんてチームがあったり…。

ワースタ90は、ほかの野球ゲームとは違ってシステムができている。具体的に説明していくと丸1日話せちゃうからちょっとにしておくけど、まず、本当に自分が監督になれること。どの打順でいくか、どこでピッチャーを交代させるか、この采配で勝負が確実に決まる。まあ、これは普通の野球ゲーでも同じだけど。

打つにしてもインコースかアウトコースかの読み合いが超熱い！逆に投げる側にも読み合いが生じる。


このゲームセンス。ナムコならではの物なのか…。

このワースタ90はセンターに飛ばすよりも、ファーストかサードのライン際を狙って打ったほうが長打になりやすく、これが面白い部分の1つ。面白い部分はほかにもいろいろで、野球ゲーにしては得点も取りやすい。

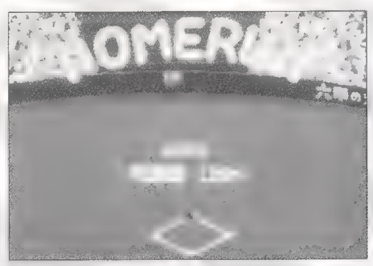
我が身を忘れるくらいのめり込めてしまうのだ。なぜ、こんなに面白いかの最大の理由をちょっと教えちゃおう。

それは、ちょっとした身内のルール変更にある。みんなは「スリーボール制」と読んでいるのだが、簡単に説明するとカウントが2－2になったとき、ボールを投げてしまうと3ボールでバッターが強制的にど真ん中かフォアボールを選択できる。

つまり、ピッチャー自らがフォアボールで逃げることができないのだ。このワケわかんないルールの存在で、ワースタ90が巷では大盛況。

最近では8人のリーグ戦などを組み、優勝決定戦なんかも開かれている。1人の試合数はホーム&アウェイで、なんと42試合!!

やればやるほど味のでるゲーム。VFで盛り上がったゲーセンなのに、今じゃもう「VFなんかより全然読み合いが熱い!!」なんていってる人も数少なくない。マジで!!



巨人の投手は7年経った今でも在籍してる。なんか笑える！

次回からは…

どう？Dust of Human。意味深なタイトルだけど、なんか今回は初回ということで、個人的な思い出ゲーム紹介になっちゃった。

というワケで、次回からはもっと突っ込んだネタを紹介。「俺の身の回りの人々はこのゲームでこうなっちゃった！」とか、「最近見たこんな人!?」など、ゲームに関連性のある情報をどんどん紹介していっちゃう予定だ!!

とにかく、もっとゲームの世界をみんなに知ってもらうための「Dust of Human！」。てなワケで、なんか雰囲気的に結構続きそうな感じなので、みなさんからのご意見、ご要望なんでも受けます。今後ともよろしく。

今、ピカチュウがマイブーム。姿もさることながら、あの大谷ヴォイスにクラクラ…。ぼかぁ、ぼかぁもうっ!!

PUSH 一押し

君もポケモンCDゲットだぜ!!

ミリオンセラーどころか380万本ともいわれる大ヒットゲーム「ポケットモンスター」、通称「ポケモン」。夏には「～2」（金、銀）の発売も控え、今後も目を離せない注目株だ。

そして、テレビ東京系6局ネットでこの4月から始まったTVアニメも、低年齢層には最高36・0％の視聴率も記録し快調な模様。今回紹介するのは、その主題歌ほか5曲を含むCDシングルだ。内容は、

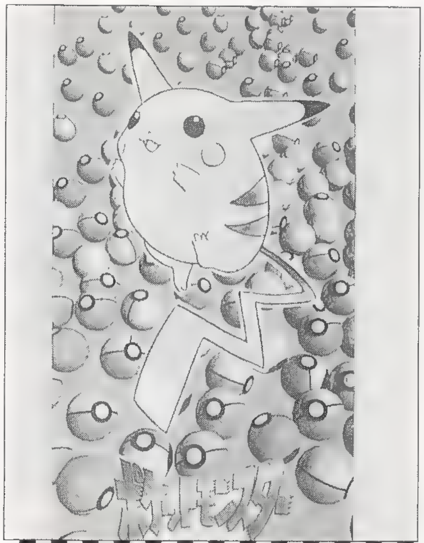
1. アニメOPテーマ
「めざせポケモンマスター」
松本梨香
2. アニメEDテーマ
「ひゃくごじゅういち」
オーキド博士(石塚運昇)とポケモンキッズ
3. ポケモンカードTVCM
「ポケモン言えるかな?」
イマクニ?
4. アニメ未使用
「おやすみぼくのピカチュウ」
松本梨香
5. OPカラオケ
「めざせポケモンマスター」

…以上5トラックが収録されて、ピカチュウレコード(株式会社メディアファクトリー)から950円（税抜き）で、6月28日より発売予定。しかも初回生産分には人気のピカチュウをモチーフにした、ソフトステッカー付きという特典も付随する。

全国のコンシューマーショップやアニメショップ、玩具店など、ポケモン関連グッズ販売店を中心に出回る予定だ。

ピカチュウレコードというブランドからして気合の入れぐあいがうかがえ、ポケモニストならばそれに応えるべきであろう、とわたしなどは勝手に解釈するところで、CDもミリオンセラーへの道を歩んでほしいものです。だから皆さん、是非CDも買うことにしましょう。

（ピッピ大好きAce）



PRESENT

「真説サムライスピリッツ武士道烈伝」オリジナルテレカプレゼント!

6月27日に発売になるセガサターンソフト「真説サムライスピリッツ武士道烈伝」の「超」限定オリジナルテレカを、SNKが抽選で1000名にプレゼントするぞ。

思えば大変なイバラの道を歩んだソフトだった。度重なる発売日の延期。その間に高まり続けるファンの期待は、開発の人にも、当然絶大なプレッシャーとなっていたことだろう。それにも負けず、あくまでゲームの完成度を高めるため、延期につぐ延期を重ねてきたにちがいない。その「超」大作ソフトの発売を記念し、SNKが「超」限定テレカを発行するのだ。

イラストはサムライのマンガでおなじみであり、今回の「真説サムライスピリッツ武士道烈伝」のキャラクターを担当したしろー大野。応募期間は6月27日から7月4日の一週間（消印有効）。宛先は、郵便番号564 大阪府吹田市豊津町18-12 株式会社エス・エヌ・ケイ 「SS版侍RPG超限定オリジナルテレカプレゼント」係 まで



©SNK

PUSH OTHERS

レイアースが帰ってきた!

TVシリーズから1年半。光が、海が、風が、そしてモコナが「魔法騎士レイアース」がOVAとなって生まれ変わる。TVと同様のキャラクターやキャストではあるが、内容は原作とも違うオリジナルストーリー。

主題歌を歌うのは田村直美。CVは、獅堂光：椎名へきる、龍咲海：吉田古奈美、鳳凰寺風：笠原弘子、モコナ：白鳥由里、イーグル：緒方恵美と強力な面々が勢揃い。ただ、同じ名前でも設定や人物関係が変わっていたりして、そこを見るのも楽しみの一つかも。

気になる第1章のリリースは7月25日。以下9月、11月にそれぞれ第2、3巻の予定（各巻45分）で、価格はVC、LD共に6800円（税別）。

最後にプレゼントのお知らせ。第1章の告知ポスターとLDスリックを、それぞれ5名様にプレゼント。ほしい！という人は、ハガキに住所、氏名とレイアースの好きなところを書いて、ゲーメスト編集部「インフォメ・レイアース」係まで送るのだ。締め切りは6月30日（消印有効）。



LDスリックのデザインは現在作業中です。©1997 CLAMP／講談社・ポリグラム・TMS

PRESENT

『コスプレ大図鑑』コスプレイヤー必見!?

いやぁ、それにしても最近のコスプレイヤーの衣装は良くできてるよね。

特に某わくわくの麦ちゃんのコスプレなんか、さらって持ってかえ…ゲフッ、ゲフン。

さて気をとりなおして、今回はビデオ「コスプレ大図鑑」（3000円税抜き 60分）を紹介するぞ。

このビデオ、元トゥナイトIIの松沢あけみが登場し、なりきりの美学・コスプレの極意などを徹底解説。

しかも、今人気のあるキャラクターのランキングやコスプレマニア必見のショップ紹介も収録されているので、これからコスプレを始めようと思っている人や、レベルアップしたい人にとっては願ったり叶ったりというわけだ。

こんなグッドなアイテムを日本メディアサプライさんのご好意で今回は3名の読者にプレゼント!! ほしい人は、「ゲーメスト編集部インフォメ・コスプレビデオ係」まで。6月30日締め切りです。



EVENT

『MAKE YOUR SMILE』大人気声優・丹下桜さんのイベント追る!

テクモの人気格闘ゲーム『DEAD OR ALIVE』のかすみちゃんの声優役として、最近では、全国松竹系にて公開された映画「フランダースの犬」のアロア役でもおなじみの（余談だが、あれは本当に泣けた…）、声優丹下桜さん。実は彼女、歌手としても大活躍中。昨年11月に『あなたのやり方で抱きしめて』でデビューし、そのかわいい声で、すでに多くの男性諸君を魅了しているとか。

そんな丹下さんが、またまたニューシングルをリリース。タイトルは『MAKE YOUR SMILE』（6月21日発売／コナミ（キング））。拙者もトリコになってしまうほどのかわいい歌声だったので、買って損はないぞ。

さらに、このシングル発売を記念して、イベントを開催。開催日は、シングル発売日と同じ6月21日（土）午後3時より。場所は、新宿西口のNSビル・大時計広場にて。本人の歌声を直接聴きたい人は、迷わず会場へGOーだ。

問い合わせ：キングレコード 03-3945-2122



PUSH 一押し

やっぱり、あなたも変な人？

さて突然だが、君は「変」と言われたことはあるだろうか。

たとえ正しい意見でも少数派だと「それって変だよ」と認識されてしまうこの世の中。「ええっ!!俺っておかしいの？」なんて悩んでいるそこの君、今すぐナムコの『アブノーマルチェック』で自己診断してみよう。

このマシンは後述の6つの診断項目から1つを選び、自己診断をおこなうことができる。

その6つとは、「経験的」アブノーマルチェック（以下"チェック"）・「金銭的」チェック・「性格的」チェック・「好みによる」チェック・「恋愛による」チェック・「各都道府県別」チェックである。すべて二択問題になっていて診断するときに複雑な操作をする必要はないぞ。

それではそれぞれの診断内容をみてみよう。

「経験的」…小中学生時代から最近に至るまで、回答者の経験に関する質問によって、回答者の半生を診断。

「性格的」…深層心理を鋭くえぐる質問で、回答者の性格におけるアブノーマル度を診断。

「金銭的」…回答者がお金によってどんな行動をとる人なのか？お金への執着心は？お金に関する質問によってアブノーマル度を診断。

「好み」…好きなのはどっち？しなければならないとしたら？という質問によって好みに関する診断。

「恋愛」…回答者の恋愛感情、恋人への価値観等に対する質問によって恋愛に関するアブノーマル度を診断。

「各都道府県別」…設置先の各都道府県に住む人であれば常識的ともいえる質問により、回答者のその地域でのアブノーマル度を診断。

このマシンが今までの性格診断マシンと明らかに違うのは、項目説明でも触れたように都道府県設定ができるという点だろう。

この機能を使えば、地元に設定してご当地問題を楽しんだり、全然関係ない都道府県設定で土地柄の違いに驚いたり、いろいろな楽しみ方ができるはず（店員さんの協力が必要だけどね）。



気怠い（けだるい）風が二人の男女を包む。そして…。

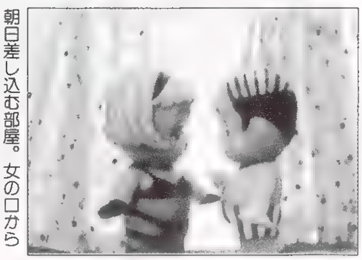
しかも、この『アブノーマルチェック』はプレイヤーの回答が統計データとして蓄積され「少数派・多数派」の比率が常に変動するので、プレイするたびに最新データによる診断結果を得ることができるのだ。

ちなみに、その診断結果は左を見てもらえればわかるように、アブノーマリズム溢れる用紙がプリントアウトされしっかりと君の脳髄に突き刺さるぞ。

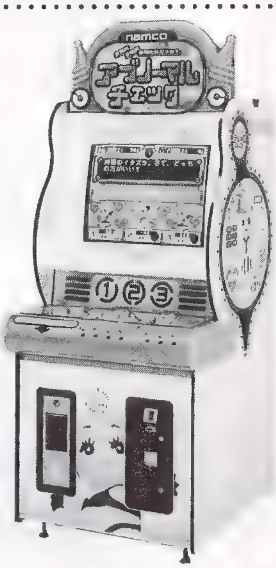
最大3人まで遊べるこのマシン、一人でも楽しいが、できるだけ複数でのプレイをお薦めする。理由は簡単、プリントアウト中に参加している人の間で相性診断が行われるからだ。

ただの相性診断であったらここまでは薦めたりしない。そう、そこはこの『アブノーマルチェック』。常軌を逸したセンス（褒めてるの!!）の人形たちがドラマ仕立て（？）で、君たちの相性を診断してくれるのだ。

このシュールなドラマのスゴさはぜひ自分の目で確かめてみてほしい。君の想像を遥かに超える世界がそこに広がっているはずだ…。



朝日差し込む部屋。女の口から出たその言葉は、男の動きを止めるのに十分であった。

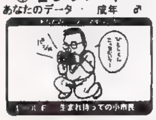


これが問題の『アブノーマルチェック』。筐体のイラストに気押されることなくコインを投入するのだ!!みんなでめくるめく倒錯の世界へ…。

アブノーマルチェック　東京都版

アブノーマル診断書
～金銭編～

① 番の プレーヤー
あなたのデータ ・ 成年 ♂



生まれ持っての小市民

ジャンル別診断結果

［あなたにふさわしい一万円活用法］
ピンクレディーのソノシート買う

［あなたにふさわしい百万円活用法］
自分の頬をペタペタと札束で叩こっ

［あなたがお金より貴いと思うもの］
両親名義の土地

総合結果

まあまあノーマル / わりとアブノーマル / 超ノーマル / 超アブノーマル

ノーマル得点	294点
ノーマル順位	過去100人中1位
少数派回答数	3/10問
世間様同意率	59%
逸材度	100人に1人の逸材

診断結果

○生まれもっての小市民
（かなりノーマル）

冗談で人を殴る時、「パーンチ！」というかけ声や「シュッ、シュッ（風を切る音）、ボンッ！（衝撃音）」という効果音を口で言ったりしてない？
また、小さい頃、ロボットを真似て「ガシャン、ガシャン」と口で言いながら歩いたりしたのでは？
それが小市民ってもんだよ、

今回出題された質問

500万円もらえるなら1年間電気とガスのない生活を続けてもいい。

A：続けてもいい
B：嫌だ！

あなたの回答： B 多数派
29人（ 54%）

今日のアブノーマル占い

ピンクレディー運が急上昇。「ウォンテッド」のガチョンに似たポーズで告白すれば成功するかも。

★☆★☆★☆★☆★

今日の一言

「ショッカーインド支部からやって来たカレー軍曹だ！」　「ナマステ」

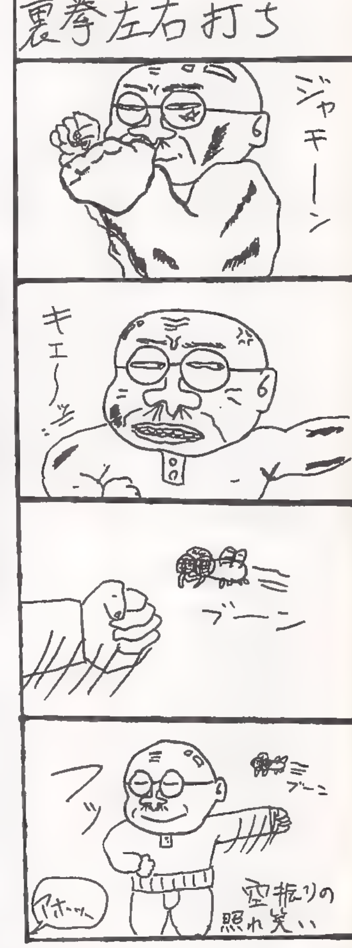
namco

佐竹雅昭のいま、熱くなれ!!コーナー

天使万歳ふたたび

第69回

文・4コマ／佐竹雅昭



日本はそのまま飲める水道が整備されている世界有数の国だそうだが、味のほうはというと…。まあ、飲めるだけマシということなのか?

水道水こわい

私は東京の水道水をダイレクトに口にしたことがない。

どこか薬臭いのである。



（千葉県　P.N月に吠える佐竹君）

大阪もそう。

どうしてこんなに水道水がマズイのだろうか。

水研究家の溝之口（仮名）博士が言うには、これでもかなりマシになったとのことだが、私には納得できない。

長い間、家を留守にしていて、久しぶりに家の蛇口をひねってみると、真っ赤なサビを含んだ水がドッと流れ出す。

もうこのような状態を見たら絶対に水道水を飲もうと思わなくなる。

子供の頃は公園の水道でも何でもところ構わず飲みまくっていたものだが、今から考えるとゾッとする。

確かに、暑い夏の日、友達同士でソフトボールをしていてノドがカラカラに渇いたとき、公園の水道に口づけをしてまでグビグビ飲んだ。

あの時の水は生ぬるくてもとても美味しかった。

腹の中がポチャンポチャンと鳴るまで飲んでも美味しかった。

それが今では、水道水を口にすることさえ怖くなってきた。

歯を磨いて、口の中を洗い流すために水を含むのでさえ違和感を感じることもある。

そんなに神経質になってどうするのだと人に言われるが、いつも私はこう言っている。

「A型ですから」

でも大半の東京に住んでいる人たちは俗にいうミネラルウォーターを買って飲んでいるのではないだろうか?

はっきりとしたことは言えないのだが、スーパーやコンビニに行けば必ず売っているし、多くのメーカーから販売されているのを見ても、おそらく7割以上の家庭で飲まれているに違いない。

本当に水代だけでもバカにできない時代になってしまったものだ。

その点、地方に行けばまだ水道水もすてたものじゃない。

しかし、井戸水は勘弁してほしい。

ミネラルも豊富で、味も良いのだろうが、いくら水質検査をしていても、どこか怖いのだ。

市販されているミネラルウォーターもそうだ。

考えてみたら、××の美味しい水だとか、××の天然水とか書いているが、本当にその土地から湧いている水を使用しているのだろうか。

工場でいろいろと手を加えて作っているのではないだろうか。

まぁ、考えたらキリがない。

一番良い方法は水道水を自分自身でヤカンに沸騰させて飲むことだろう。

怪獣王子の部屋



さたけ　まさあき　空手家　大阪府出身
身長185cm　体重100kg　A型
日夜続く厳しいトレーニングの合間にカードゲームに励んでいる。ちゃくちゃくとデュエルの世界に仲間を引き込む日々

ポエム

不覚

窓を開ける
目前には線路
ゴトンゴトン
朝早く起き
洗たくをする
今では使わない
二そう式
洗いが終われば
脱水だ
だけど脱水壊れていた
ビショビショのまま
干してみた
部屋の中は
水ビタシ

byさたやん

お便り募集中!!

㊝コーナーではラジオのFAXにまけないほどの熱いお便りを募集。
宛先は新声社㊝係。

GAME VOICE

～ゲーム声優コレクション～



新声社初の声優ムック，ついに発売！
ゲームに出演している女性声優達を集めた，
ゲームファン・声優ファン待望の１冊だよ。

私の声、聞いた事あるかな？

表紙＋付録Ｂ２ポスターは横山智佐が真宮寺さくらの衣装で登場！

気になる点1

どんなゲームが載っているの？

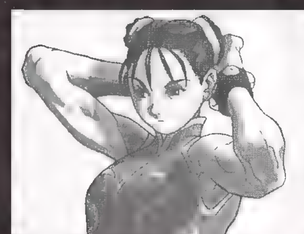
ストリートファイターⅢ、鉄拳3などのアーケードゲームから、トゥルー・ラブストーリー、クォヴァディス2などのコンシューマーゲームまで大人気ゲームがいっぱい！
さらに、ヴァンパイアセイヴァー、センチメンタル・グラフティなど最新ゲームまで、一早く紹介しちゃうよ！

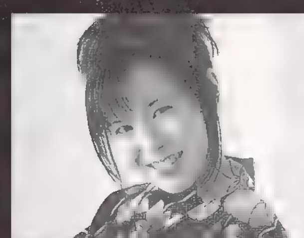
気になる点2

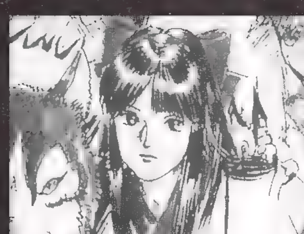
どんな声優が載っているの？

丹下桜、飯塚雅弓、池澤春菜、菊池志穂、野上ゆかな、天野由梨、菅原祥子 …などなど、今をときめくアイドル声優達がいっぱい。
ナント40名以上の声優陣が君を待っているぞ！









巻頭２大特集

『サクラ大戦』帝国華撃団花組６人が華麗に大集合

『春麗』宮村優子スーパーグラビア＆インタビュー

絶賛発売中！

本体価格1250円

書店（帖合）印

部数 冊

ゲーメスト単行本

- ストII 波動拳の謎 本体価格 951円
- 餓狼伝説の謎 本体価格 951円
- 侍魂の謎 本体価格 951円
- ワールドヒーローズの謎 本体価格 854円
- 龍虎の拳の謎 本体価格 854円
- 豪血寺一族の謎 本体価格 854円
- KOF'94の謎 本体価格 854円
- 真侍魂の謎 本体価格 854円
- ヴァンパイアの謎 本体価格 854円
- スーパーリアル麻雀のひみつ 本体価格 854円
- ヴァンパイアハンターの謎 本体価格 854円
- 餓狼伝説３の謎 本体価格 854円
- 鉄拳の謎 本体価格 854円

ゲーメストZ文庫

- ヴァンパイアハンター外伝 モリガン編 ～紅い月の魔女～ 本体価格 553円
- ストリートファイターII（外伝） ウルティメット・タワーズ① 本体価格 573円
- 幻想神話ラスト・ラグナロク① 本体価格 573円
- ヴァンパイアハンター外伝 レイレイ編 ～終わらない春～ 本体価格 563円

●お求めの本に○を

コミック注文書

貴店TEL（ ）
FAX（ ）

速攻生徒会② 小川雅史 本体価格 505円	冊
カプコン美少女戦士コミック アンソロジー③ 本体価格 757円	冊
ネオジオギャルズコミック アンソロジー③ 本体価格 757円	冊
出たな！ツインビー③ 吉崎観音 本体価格 825円	冊
KOF'96外伝⑥ 鷹岬諒 本体価格 563円	冊
ゲーパロ4コマグランプリ⑧ 本体価格 563円	冊
サムスピ天草降臨コミック アンソロジー 本体価格 854円	冊
鉄拳2② 式田典史 本体価格 825円	冊
ねこぱかアンソロジー② 本体価格 757円	冊
サイキックフォース② アンソロジー 本体価格 854円	冊
ワールドヒーローズ2⑤ 雑君保プ 本体価格 825円	冊
ゲームギャグ1Pコミック カプコン編② 本体価格 563円	冊
ゲームギャグ1Pコミック SNK編 本体価格 563円	冊
さくらがんばる！ 中平正彦 本体価格 534円	冊
サムライスピリッツ天草降臨 4コマ決定版 本体価格 563円	冊
カーマンに指令を 天獅子悦也 本体価格 854円	冊
デッド オア アライブ 4コマ 決定版 本体価格 563円	冊
ダイナマイト刑事４コマ 決定版 本体価格 660円	冊
ファイターズメガミックス アンソロジー 本体価格 950円	冊
ザ・キング・オブ・ファイターズ-G 本体価格 540円	冊
まるごとさくらアンソロジー 本体価格 760円	冊
ゲームギャグ1Pコミック ストリートファイターEX編 本体価格 660円	冊

月 日

株式会社 新声社

◆GAMEST◆7月15日号プレゼント◆

◆ゲーメスト7月15日号のアンケート用紙です。アンケートに答えていただいた方の中から抽選で、182ページのプレゼントをさしあげます。表側に希望する賞品の番号をご記入ください。締め切りは7月15日（消印有効）。

1:今号で面白いと思った記事は何ですか?3つまで答えてね!
〔 〕〔 〕〔 〕

2:今号でつまらないと思った記事は何ですか?その理由も教えてください。
〔 〕

3:今号の攻略記事で一番役に立った記事は何ですか?
〔 〕

4:もっとたくさんのページで攻略してほしい、または全然誌面に載っていないから次は記事を掲載してほしい、というゲームは何ですか?
〔 〕

5:今、熱中しているゲームは何ですか?〔 〕

6:早くプレイしてみたいゲームは何ですか?〔 〕

7:ゲーメストの攻略内容はどのようにしてほしいですか?
①もっと詳しく ②もっと早く ③もっと初心者でもわかりやすく
④もっと上級者向けに ⑤その他（ ）

8:今号のアイランド掲載の文字･イラスト作品で一番気に入ったのは何ですか?記号を記入して下さい。 〔 〕〔 〕

9:あなたのご意見をご自由に(P.N.)
アイランドへの投稿もどーぞ。

ご協力ありがとうございました。

キリトリ線

対戦アイランドではお便りを大募集中！▼レッツゲーセン！▼みんなで悩もう&答えましょうの各コーナーへの投稿はもとより、イラストも受けつけ中なのでひとつヨロシク!!

キリトリ線

ビデオ用注文書

貴店印

商品	価格	数量
バーチャファイター2	本体価格 4,660円	本
ストリートファイターZERO	本体価格 4,660円	本
KOF'95	本体価格 4,660円	本
マーヴル・スーパーヒーローズ	本体価格 4,660円	本
ストZERO2ライブ・オン・ザ・バトル	本体価格 5,631円	本
バトルガレッガ	本体価格 5,631円	本
サイキックフォース	本体価格 5,631円	本
KOF'96	本体価格 4,660円	本
レイストーム	本体価格 5,631円	本
X-MEN vs. STREET FIGHTER	本体価格 5,631円	本
ゲーメストオブザイヤー1996	本体価格 2,980円	本
サムライスピリッツ天草降臨	本体価格 4,800円	本
ストリートファイターEX	本体価格 4,800円	本
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	本体価格 4,800円	本
ストリートファイターIII	本体価格 4,800円	本

お名前

お電話

条件　買切

年　月　日

株式会社　新声社

コミック注文書

貴店TEL（　）
FAX（　）

部数　　冊

条件　書名

担当者

定価

回　巻

月　日

株式会社　新声社

郵便はがき

ここに50円切手をはってください

101-00

東京都千代田区神田神保町1－26

株式会社　新声社

対戦アイランド係

キリトリ線

(ふりがな) お名前	年齢（　　）歳 性別（男・女）※
ご住所　〒□□□-□□ ※都道府県	
①小学（　　）年　②中学（　　）年 ③高校（　　）年　④大学（　　）年 ⑤社会人　⑥その他（　　　）	

※の部分は○でお囲みください

郵便はがき

ここに50円切手をはってください

101-00

東京都千代田区神田神保町1－26

株式会社　新声社

ゲーメスト編集部行

（7月15日号）

キリトリ線

(ふりがな) お名前	年齢（　　）歳 性別（男・女）※
ご住所　〒□□□-□□　電話（　　） ※都道府県	
①小学（　　）年　②中学（　　）年 ③高校（　　）年　④大学（　　）年 ⑤社会人　⑥その他（　　　）	
ご希望の賞品名とその番号	

ゲーメストは、どこでお買いになりましたか？※
①書店　②ゲームセンター　③コンビニ　④マルゲ屋　⑤その他

※の部分は○でお囲みください

皆様に親しまれて15年!15TH フェア!!

リスト以外にも豊富に取揃えてあります。　情報FAXでは、最新の価格、在庫等、リアルタイムに入手できます。　毎週　金曜日に更新されます。

アイレム
- R-TYPE II　10K
- R-TYPE レオ　12K
- 迷宮・県伝　各5K
- イメージファイト　10K
- ヒンランテ・大工の源さん　各2K
- 10ヤードファイト　3K
- ロードランナーI・IV　各28K
- 〃　〃　II・III　各22K
- 四川省　2K
- 四川省 II　3K

SNK
- サイコソルジャー　68K
- ファンタジー　68K
- キャンクウォーズ　5K
- ストリートスマート　5K
- イカリ Sなし　5K
- ネオジオ業務用
- MV-1 基板　18K
- ☆☆☆特報☆☆☆
- MV 1用メモリーカードスロット
- 基板、ハーネス一式　10K
- メモリーカード(新品)　3K

カプコン
- エクセドエクセス　25K
- ガンスモーク　25K
- ストリートファイター　15K
- SF II　5K
- SF II　ダッシュ　6K
- 〃　ターボ　8K
- USネイビー　18K
- アレスの翼　18K
- チキチキボーイ　20K
- ひげ丸　18K
- 大魔界村　18K
- マジックソード　18K
- ナイツオブザラウンド　15K
- ストライダー飛竜　28K
- 大冒険ジョー　10K
- CP II　各種

TOA PLAN
- ゴークア(レバー無し)　2K
- バツグン　15K
- V 5　8K
- フィクセイト　6K
- 達人　1K
- 達人王　12K

コナミ
- グラディウス(ROMタイプ)
- ツインビー、ギャラクティックウォーリアーズ、ロム　150K
- グラディウス(高い目線)　35K
- 〃 II　25K
- 〃 III　25K
- スーパーヘリ・コプター　5K
- ハロディウスだ　3K
- マーシャルチャンピオン　10K
- ツタンカーム　18K
- バンクショット　3K
- 宇宙の帝王はするたま　8K
- サーカスチャーリー　15K
- GX ROMボード　各種　1K~

ジャレコ
- フォースアルファ　28K
- ロットランド　12K
- セイントドラゴン(大型)　6K
- スーパーハイII(ロム)　1K
- P-17エイス　1K
- 海岸戦争　1K
- ゲーム人に　1K
- メガシステムマザー　各K

デコ
- 各種・ロボコップ　各5K
- ダークシール　8K
- 〃 2　10K
- スクランブルエッグ　18K
- ウルフファング　18K
- クルードバスター　5K
- タンブルポップ　5K
- ファイタースヒストリー　4K
- プロゴルフ・テニス　各3K
- マジカルドロップ　2K
- 〃　〃　+1　5K

セガ
- アッホー　12K
- フリッキー　12K
- ファンタジーゾーン　15K
- タイムスキャナー16B　5K
- カルテット 2 16A　18K
- シャドーダンサー　5K
- ボナンザブラザーズS24)　10K
- しのび　8K
- こんぺぇのあいむそーりー　18K
- テディボーイブルース　18K
- 1台スキャンクル　15K
- アップタウン　18K
- ワンダーボーイ　5K
- モンスターランド　12K
- ハーニングファイハル　18K
- ふよよよ、タントアール、コラムス2、コラムス　各1K
- ハードニーファイター(コンボ用ハーネス付)　8K

タイトー
- スペースインベーダーCL　25K
- ハイオアタック　35K
- クイックス 新　18K
- アルヘノスキー　25K
- ジャングルキング　25K
- ドクタートッペル探検隊　5K
- 奇々怪界　12K
- へんへろべー　18K
- メイズオブフロット　3K
- シーファイターポセイドン　18K
- 中華大仙　3K
- パズニック　10K
- バブルボブル　12K
- 黄金の城　18K

セガ(続き)
- 他(F.SBARK)　5K
- 究極タイガー　5K
- アルカノイド S付　5K
- 〃 リベンジー S付　8K
- ウォルフィート、ハラメデス各3K
- レイメイス、弾二郎　各18K
- フォーティ ラブ　10K
- グレートソードマン　15K
- クリッドシーカー　15K
- レイフォース　15K
- ダンピングシング　15K

F-2 マザーボード
- フリートー38K・メタルブラック20K・カンプロンティア20K・ミスカク鉄陸 5K・キャメルトライ センサー 10K・降魔クエスト16K・タイルレックス5K・ドッキンス5K・MJ-12 5K・デットコレクション5K・ドントコン 7K
- マザーへの場合 一3K
- F2マザー　3K(大兵板)

F2-Sub
- クレヨンしんちゃん、クイズHQ、クイズ人生劇場、ゆうゆのクイズ、栄光の甲子園、トキメキチャート、ファイナルブロー、　各1K

F3-Subカートリッジ
- ダライアス外伝　1K
- バブルシンフォニー　0.5K
- エレベーターアクションリターン　0.5K
- パズルボブル2　0.5K
- アッカンベーダー　0.5K
- 戦国　0.5K
- 究極タイガーII　0.5K
- 一他、各種格安　F3マザー特価

テクモ
- アルゴスの戦士　18K
- スターフォース　15K
- ボンジャックボーナス　5K
- カンディーラー　5K
- ムス　10K
- サンダードラゴン　10K
- ボンジャック　15K
- ガスラー　25K
- スイマー　18K

テクノス
- ジャッキー　6K
- ダブルドラゴン　3K

ニチブツ
- アームド エフ　5K
- テラクレスタ(FM音源版)　10K
- 五目ならべ(連珠)　3K
- ムーンエイリアン PII付　18K
- クレージークライマー付　18K
- ムーンクレスタ 付　12K

UPL
- シュトラール　5K
- ハンタイク　3K
- タスクフォースハリアー　5K
- ゴモラ　5K
- アクロバットミッション　3K
- ノバ2001　8K

ユニバーサル
- コズミックアベンジャー　68K
- コズミックモンスター　88K
- コズミックエイリアン　68K
- ミスターDO 雪だるま　18K
- ミスターDO 付　3K
- Mr.Do ユニコーン　10K
- Mr.Do ワイルドライド　12K
- ジャンピングジャック　15K

ナムコ
- SIボード(ROM付)　3K
- ナムコクラシックVol1　12K
- 〃　〃　Vol2　35K
- マーベルランド、オーダイン　18K
- アサルト　パイル付　28K
- ネビュラスレイ　18K
- ニューラリーX　15K
- ラリーX　18K
- ドラゴンスピリット　28K
- ドッコンバスター　28K
- クロフター　25K
- ベラボーマン S付　68K
- ギャプラス　8K
- ドルアーガの塔　28K
- コスモギャングビデオ　5K
- スカイキッド　28K
- スカイキッド DX　48K
- ホッピングマッピー　68K
- ワンダーモモ　38K
- ドノA　10K
- スーパーワールドコート　3K
- スーパーパックマン　28K
- ゼビウス　10K
- ギャラガ　5K
- パックキャル(ミスパック)　8K
- パックマン&ハンクリマン　8K
- ギャラクシアン(付)PIIIロム付　5K
- タンクバタリアン 付　8K
- パックマンジュニア　25K
- ワープ&ワープ　88K
- SI ROMキット　各5K
- デンジャラスシード、ギャラガ88、ワールドコート、パックマニア、リースタ、源平　各

その他
- 忍ユース　15K
- ウルトラマン・クラックス　各2K
- スーパーイーグルショット　3K
- 山形県、宇宙貴族　各3K
- ハイパーデュエル　8K
- 卒業証書　3K
- SDガンダム、上巻　各2K
- タイムアタッカ(ブロック)　15K
- ジャンピューター　10K
- ミサイルコマンド P付　68K
- ドンキーコング　28K
- クレージーコング　10K
- ロッククライマー　88K
- スペースチェイサー　120K
- ファイホーイ　35K
- サーカス(完動品り)　80K
- カベール P付　38K
- サイクルマー坊 P付　85K
- ボレンチ　28K
- ヤマト　18K
- シルバーランド　28K
- ヘラチャン　28K
- Qハート　38K
- フェニックス　10K
- センチピード アタリ　48K
- ブラックホール　18K
- レッドUFO　18K
- 銀河帝国の逆襲 付　18K
- ストリーキング　18K

麻雀
- ハンディタイプの麻雀用コントロールパネル(ハーネス付)は、6K
- アイドル麻雀物語、ファンクラブ、夏の、麻雀ファイター、ビタミンC、ズームイン 他、麻雀大予言、ねるとん紅鯨団、ミラージュ、麻雀学園、しんちゃんの、クッとE雀、殿大将、大人の麻雀、各1K
- トリプルウォース、クープ90、他、パニックスクンアム、サーキットの女、他、　各2K
- スーパー0禁だ 10K　スーパーリアル III、4K　スーパーリアルIV 5K　スーパーリアルV 5K

大型機の迫力が家庭で
- ダライアス(3画面) EXT.ロム付　58K◎
- 忍者ウォーリアズ(3画面)　88K◎
- サンダーブレード 付　10K
- アフターバーナー II 付　12K
- ギャラクシーフォース II 付　20K◎
- ストライクファイター 付　25K◎
- スーパーチェイス　28K
- サンダーセプター II　28K
- スターブレード　V21付　28K
- エアーコンバット　V21付　28K
- ソルバルウ　V21付　28K
- ギャラクティックストーム　28K◎
- ナイトストライカー　38K◎
- ウォーリアブレード　10K

各TV出力の切替えスイッチ(3画面の1つを出力) TV1台でOK! 3台も可、切替えハーネス付

COMBO AV 専用ハーネス 付

画面切替えハーネス付 COMBOAVの3トリガーを押すことに画面が変わります、操作性良好(TVは1台でOK) 2台も可

大型筐体の操作に対応しないコントロールBOXもあります。ご確認ください。

御注意
- 専用のPCBはCOMBO AVの標準部品で動作します。
- 他社のコントロールBOXで操作不能の物もあります。
- 付の表示はコンボ以外では音声アンプが必要(+2K)
- 他社のコントロールBOX用の中間ハーネスは2K増しです

他社のコントロールBOXにも対応

中古基板は、**全商品消費税込みです**

在庫確認は必ずして下さい。
通販の場合は、(1)現金書留
(2)代引宅配便(ヤマト便)があります。
代引便の場合、代引手数料が1K加算
送料は1万円未満の注文のみ1K。
1万円 以上は不要。
※COMBO AV専用の
中間ハーネスは2Kです。

分割払い始めました
基板高価買入

COMBOAVをお買上げの方に、ゲーム基板(JAMMAコネクター)+JAMMAハーネスをサービス

中古基板は全商品消費税込みです

☆初心者大歓迎☆　SHOPでは、展示説明もしています。お気軽にご来店ください。リスト以外にも豊富に取揃えてあります……店頭掲示中

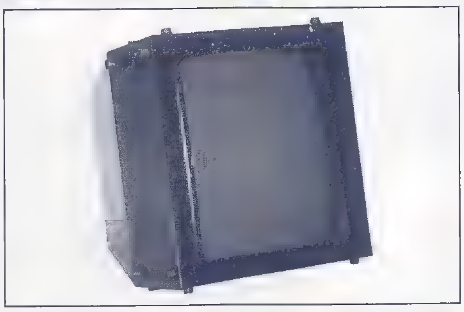
定休日　日曜日　(祭日は営業)
営業時間　PM1:00~7:00

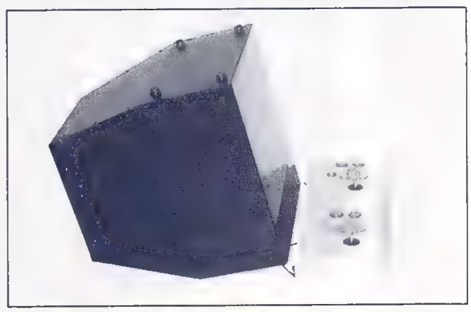
アーケーダーの定番　大好評　COMBO AV　M-18 RGBモニター　入門用にも最適

18インチモニター新発売

手頃な大きさプライベート用に最適、画質は最高!!
アーケードゲームだけでなく、各種家庭用ゲーム機もOK。

■仕様
- ◇スチール製キャビネット入り
- ◇15、24kHz両用
- ◇18インチ ナナオ製デュアル8ブラウン管
- ◇サイズ(W)450×(H)410×(D)450mm 25kg
- ◇入力 RGB21PIN、音声ライン出力端子付
  ※各種コントロールBOXは勿論、スーファミ、サターン、プレイステーションも可。
- ◇縦画面、横画面いずれも可能(縦おき、横おき)
- ◇中古 価格¥38,000 (程度良)税・送料別





18インチモニター+コンボAVセット
¥65,000(税・送料込)
JAMMAハーネス+サービスP、CB、付

★ゲームライクなスペシャルバージョン出現★いちばん新しいコントロールBOX="COMBO AV"★高画質なS端子対応

すべてが標準装備 (本体保証1ヶ年)
COMBO AVの機能(サイズ W:500 D:200 H:155mm)
- ◆2・4・8方向切換付ジョイスティック
- ◆フルレンジ10CMスピーカー×2による迫力のサラウンド&ステレオ、TV、ラジ カセヘッドフォン接続可。録音もOK!!
- ◆高出力電源(国産品)で安定した画像、余裕のパワー
- ◆電源出力のチェック機能(発光ダイオード表示)各電源ラインに安全ヒューズ付(取替もワンタッチ)
- ◆S端子、VIDEOに対応する高性能ビデオコンバータ使用。ビデオ録画もOK!!
- ◆保守調整は全て外部より可(ヒューズの取替も外部よりワンタッチ)
- ◆1P、2Pのトリガーボタンのすぐ上に各スタートボタンを配置。コンティニューがとてもし易くなりました。



映像信号(シンクロ)より、オートトリガーのパルスを取り出していますのでトリガーのバラケ、途切れがなく、その上、超高速(MAX60発/秒)でオートトリガーを利用できます。ゲームの種類により、トリガーモードを自由に最適値に設定できます。(16段階調整)

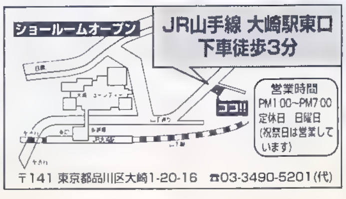
12ボタン全てオートトリガー可。
60発/秒(MAX)の比類なきシンクロオートトリガー

中古基板情報はFAXで!24時間OK!

●操作方法●
1. FAXの受話器をとってください。
2. 0990-61-8888をダイヤルしてください。
3. 60110の番号と#を押してください。
4. ピーという発信音がしてからスタートボタンを押し、受話器を置いてください。
5. FAXからあなたの欲しい情報がその場でお手許へ!

新型コンボAV発売中!!
満足のいく性能で安心価格
"コンボAV" (12ボタン)
- ●Vタイプ
  (S端子、ビデオ対応)……………¥28,000
- ●RGB 21PIN、15PIN ケーブル別売…¥3,000

ショールームオープン　JR山手線 大崎駅東口 下車徒歩3分



〒141 東京都品川区大崎1-20-16　☎03-3490-5201(代)

(株)キョーワ インターナショナル
〒141 東京都大崎郵便局私書箱11号(東京都品川区大崎1-20-16)
在庫確認、代引注文その他質問なんでも…………
TEL.03-3490-5201(代)　FAX.03-5496-1047

絶対にゲームデザイナーになりたい人のための学校! 最適な設備と環境が技能修得をバックアップ!!

日本ゲームデザイナー学院

〒101 東京都千代田区三崎町3-4-9 Tel 03-3261-8211(代)

■本学院は東京アニメーター学院の姉妹校です。

平成10年度生
7月1日より
願書受付開始



近い将来、頂点を制する新鋭ゲーム専門校

行動開始。

○入学案内書無料進呈!
ハガキか電話でお申し込み下さい

即戦力となる人材を育成。

クラスを5~6人のチームに編成し、ソフトハウス方式による実践授業と個人指導を展開。さらに選択講座も多数設置。希望する職種に合わせた科目を効率よく学習できます。

設置学科・修業年限・定員

ゲームデザイナー学部
全日制 定員300名

プランニング科〈2年〉
企画立案のプロセス、プレゼンテーション、制作実習などを経て、プランナーとしての能力向上をはかります。

グラフィック科〈2年〉
ゲームのグラフィックを描く各種ツールの使い方などを学び、2Dや3DCG、映像作品の制作に取り組みます。

キャラクター科〈2年〉
ゲーム制作技術を修得した上で、ストーリーに合わせた登場人物のキャラクターを設定。オリジナルも考案します。

プログラム科〈2年〉
プログラミングで使用するC言語などについて学び、MS-DOSやWindowsなどのゲーム制作に取り組みます。

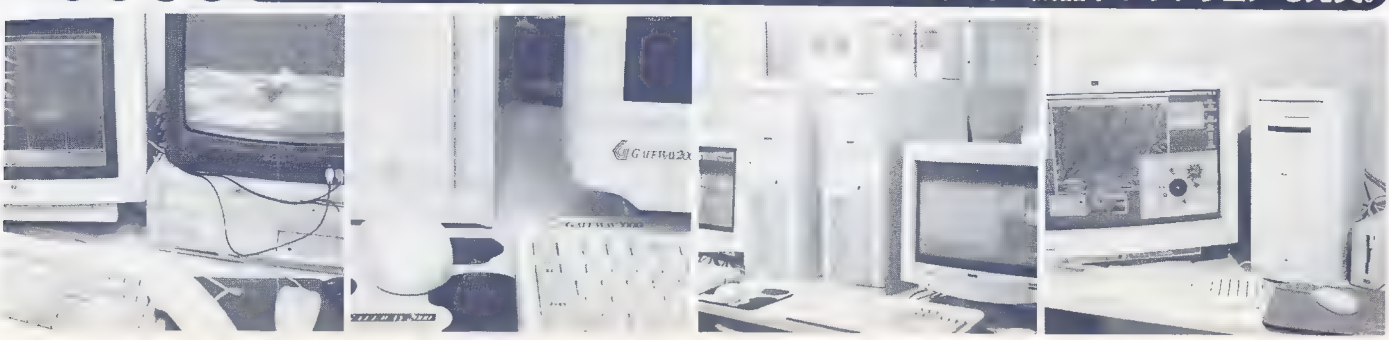
ゲーム開発研究科〈1年〉
上記各科の卒業生を対象とした学科です。さらに実習を進めることにより応用力を高め、就職活動を有利にします。

文部省認可(財)CG-ARTS協会認定CG教育校

学院特別奨学金制度のお知らせ

本学院への入学を強く希望し、ゲームデザイナーになるための明確な目的意識と勉学意欲をもった人に対し、優先的に入学を許可するとともに、特別奨学金24万円を1年間給付します。
この制度は平成10年度入学生に適用されます。詳細は入学資料をご覧ください。

マシン環境 PC-98シリーズ、DOS/Vマシン、PowerMacを完備。周辺機器やソフトウェアも充実。



TAMAYA ～品川移転1周年記念～「たまごっち」プレゼントセール

当社指定の商品購入の方にもれなくたまごっち（本物新品）をさしあげます。「たまごっち」の表記のあるものが対象商品です。※「たまごっち」がなくなり次第プレゼントは終了させていただきます。

ヴァンパイアセイヴァー ベガJR DXセット



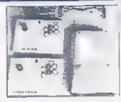
ヴァンパイアセイヴァーPCB
ベガJR DX
ハーネス
ステレオコード

たまごっちプレゼント

通販特価(送料・税込) **¥268,000**

初回¥26,176 ¥25,200×11回 / 初回¥15,012 ¥13,700×23回 / 初回¥13,188 ¥ 9,700×35回

ヴァンパイアセイヴァー シグマセット



ヴァンパイアセイヴァーPCB
AV5000×1／Σ8000ターボ×2
ASコード×1
特製ハーネス
ステレオコード

たまごっちプレゼント

通販特価(送料・税込) **¥286,000**

初回¥27,852 ¥26,900×11回 / 初回¥14,824 ¥14,700×23回 / 初回¥12,376 ¥10,400×35回

ヴァンパイアセイヴァー ボードマスターセット



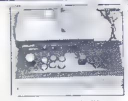
ヴァンパイアセイヴァーPCB
ボードマスター
ハーネス
ステレオコード

たまごっちプレゼント

通販特価(送料・税込) **¥276,000**

初回¥26,432 ¥26,000×11回 / 初回¥16,289 ¥14,100×23回 / 初回¥13,216 ¥10,000×35回

ヴァンパイアセイヴァー ベガJRセット



ヴァンパイアセイヴァーPCB
ベガJR
ハーネス
ステレオコード

たまごっちプレゼント

通販特価(送料・税込) **¥262,000**

初回¥24,884 ¥24,700×11回 / 初回¥15,108 ¥13,400×23回 / 初回¥12,292 ¥ 9,500×35回

鉄拳3 ベガJR DXセット



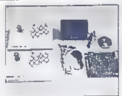
鉄拳3PCB
ベガJR DX
特製ハーネス

たまごっちプレゼント

通販特価(送料・税込) **¥320,000**

初回¥31,140 ¥30,100×11回 / 初回¥17,680 ¥16,400×23回 / 初回¥15,120 ¥11,600×35回

鉄拳3 シグマセット



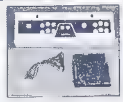
鉄拳3PCB
AV5000×1
Σ8000ターボ×2
ASコード×1
特製ハーネス

たまごっちプレゼント

通販特価(送料・税込) **¥335,000**

初回¥31,620 ¥31,600×11回 / 初回¥17,790 ¥17,200×23回 / 初回¥13,860 ¥12,200×35回

鉄拳3 ボードマスターセット



鉄拳3PCB
ボードマスター
ハーネス

たまごっちプレゼント

通販特価(送料・税込) **¥330,000**

初回¥31,460 ¥31,100×11回 / 初回¥18,500 ¥16,900×23回 / 初回¥14,280 ¥12,000×35回

鉄拳3 ベガJRセット



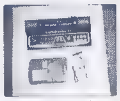
鉄拳3PCB
ベガJR
ハーネス

たまごっちプレゼント

通販特価(送料・税込) **¥314,000**

初回¥29,848 ¥29,600×11回 / 初回¥17,176 ¥16,100×23回 / 初回¥14,224 ¥11,400×35回

ストリートファイターⅢ ベガJR DXセット



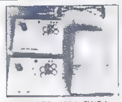
ストⅢロム（新品）
ベガJR DX
ハーネス
ステレオコード

たまごっちプレゼント

通販特価(送料・税込) **¥226,000**

初回¥21,532 ¥21,300×11回 / 初回¥12,084 ¥11,600×23回 / 初回¥10,416 ¥ 8,200×35回

ストリートファイターⅢ シグマセット



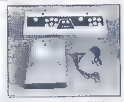
ストⅢロム（新品）
AV5000×1／Σ8000ターボ×2
ASコード×1
ハーネス
ステレオコード

たまごっちプレゼント

通販特価(送料・税込) **¥248,000**

初回¥24,436 ¥23,300×11回 / 初回¥13,932 ¥12,700×23回 / 初回¥11,368 ¥ 9,000×35回

ストリートファイターⅢ ボードマスターセット



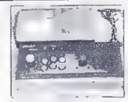
ストⅢロム（新品）
ボードマスター
ハーネス
ビデオコード

たまごっちプレゼント

通販特価(送料・税込) **¥238,000**

初回¥23,010 ¥22,400×11回 / 初回¥13,092 ¥12,200×23回 / 初回¥10,024 ¥ 8,700×35回

ストリートファイターⅢ ベガJRセット



ストⅢロム（新品）
ベガJR
ハーネス
ステレオコード

たまごっちプレゼント

通販特価(送料・税込) **¥220,000**

初回¥21,340 ¥20,700×11回 / 初回¥11,500 ¥11,300×23回 / 初回¥ 9,520 ¥ 8,000×35回

アップスキャンコンバーター
XRGB-1 ¥28,800



通販特価(代引、送料、税込)
¥26,000
ディスプル(XRGB-1の廉価版) 定価¥19,800
通販特価 **¥18,800**
大画面モニターが使えるようになりました。
パソコン用モニターで高画質のゲーム画面が楽しめます(N64、プレイステーション、サターン、アーケード等に対応)。※水平同期周波数が24KHz専用のモニターには対応していません。

RAS-HD ¥14,500
(PS,SSアダプター付)



MSX用アダプター ¥2,500
3チャンネルセレクター ¥4,500
4チャンネルセレクター ¥5,000

SF、MD、SS、ネオジオ対応。☆業務用バーチャファイター2対応。☆15Pしかない RGB15KHz対応モニターに21Pを増設。
対応機種 X68Kモニター、PO-TV45X・35X FMタウンズ他社モードオートシンク以上の15khzモニタ。

Qサウンドステレオボード ¥4,800
ケース、ACアダプター付 ¥85,000



ACアダプター ¥500
アストロ・ブラストシティ用 ¥14,800

21P用4chセレクター ¥5,000
34チャンネルコード付セレクター ¥7,000



21P接続コード ¥4,000

VEGA JR(DX) 特価



サターン用コード（2P用） ¥8,000
プレイステーション用コード（2P用） ¥8,000

シグマセット AV-5000 Σ8000ターボ（メス×2） 特価



サターン用コード ¥4,000 メガドライブ用コード ¥2,000
スーファミ用コード ¥4,000 PCエンジン用コード ¥2,000
プレイステーション用コード ¥4,000

ボードマスター 特価



サターンコード ¥4,000

ベガJR. ¥29,800



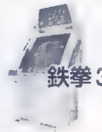
サターンコード¥8,000
プレイステーションコード¥8,000

バーチャファイター3(ブラスト込)
¥898,000(新品)



分割 ¥33,800×36回
¥22,900×60回
¥580,000(中古)
¥31,300×24回
¥22,200×36回
¥18,100×48回
(他に送料が必要です)

鉄拳3（ブラスト新品）
¥500,000



分割 ¥25,700×24回
¥18,200×36回
鉄拳3（アストロシティ中古）
¥404,000
分割 ¥21,800×24回
¥15,500×36回
鉄拳3PCB ¥268,000

ヴァンパイアセイヴァー筐体組込セット

ブラストシティ新品組込
¥460,000(税込)
分割¥23,600×24回
¥16,800×36回

ブラストシティ中古組込
¥418,000
分割¥21,400×24回
¥15,200×36回

アストロシティ中古組込
¥368,000(税込)
分割¥18,900×24回
¥13,400×36回

ボニーマークⅢ(25インチ中古)組入
¥284,000(税込)
分割¥26,700×12回
¥14,600×24回
¥10,300×36回

「たまごっち」プレゼント付 格安基板
オール¥7,800

キングオブモンスターⅠ+Ⅱ	ピット&ラン
ラストリゾート	ぷるるん
ミラクルアドベンチャー	カーベル
サムライ斬紅朗無双剣	アラビアン（海外）
戦国伝承Ⅰ+Ⅱ	キングオブボクサー
リアルバウト餓狼伝説	ゴークス
ゴーストパイロット	グランドクロス
他指定のネオジオソフト2本で¥7,800	IQブロック

「たまごっち」プレゼント付 **TAMAYAおすすめ品**

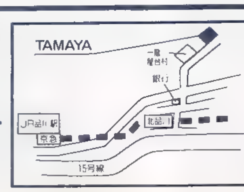
ブラストシティ（中古）	¥185,000	ブラストシティ+ストⅢ（中古）	¥335,000
ニューアントロシティ（Qサウンドボード付）	¥153,000	ニューアントロシティ+ストⅢ（中古）	¥288,000
イーグレット（29インチ筐体）	¥108,000	イーグレット+ストⅢ（中古）	¥250,000
ボニーマークⅢ（25インチ）	¥50,000	ボーンマークⅢ+ストⅢ	¥200,000
バーサスシティ	¥295,000	バーサスシティ+ストⅢ	¥438,000
ドーミーシアター（33インチ）	¥98,000	バーサスシティ+ヴァンパイアセイバー	¥445,000

お買得PCB

鉄拳2（ハーネス付）	45,000
ストリートファイターⅢ	148,000
レイフォース	12,000
ファイティングバイパーズ（ハーネス付）	98,000
ソニックザファイターズ（ハーネス付）	98,000
X-MEN（ロム）	8,000
ストゼロ（ロム）+ストZERO2（ロム）	10,000
インベーダDX	8,000
カプコン	
クイズ&ドラゴンズ	5,000
サイバーボッツ（ロム）	18,000
ストⅡX（ロム）	5,000
スーパーパズルファイターⅡX（ロム）	8,000
ストリートファイターα2	28,000
ストリートファイターZERO（ロム）	3,000
ストリートファイターZERO2（ロム）	8,000
マーブルスーパーヒーローズ（ロム）	22,000
ワンダー3	28,000
ナムコ	
子育てクイズマイエンジェル	38,000
スーパーワールスタ'95	2,000
ソウルエッジ	45,000
ソウルエッジVerⅡ	55,000
ダンシングアイ	85,000
ディグダグ	12,000
ドラゴンバスター	15,000
コナミ	
極上パロディウス（ロム）	2,000
沙羅曼陀2（ロム）	2,000
進め対戦ぱずるだま	28,000
ときメモ対戦ぱずるだま（ロム）	25,000
バーサスネットサッカー	85,000
タイトー	
クイズクエスト（ロム）	2,000
スーパーフットボールチャンプ	85,000
ダライアス外伝（ロム）	5,000
パズルボブル2（ロム）	15,000
パズルボブル2X（ロム）	15,000
パニックロード	5,000
フェニックス	8,000
まじかるデート	8,000
その他	
ガンバード	18,000
究極のオセロ	28,000
スパイダーマン	18,000
豪血寺一族	10,000
セイブカップサッカー	8,000
デスブレイド	18,000
サイドアーム	8,000
デッドオアアライブ（ハーネス付）	138,000
天外魔境真伝	5,000
ドラゴンボールZⅡ	12,000
首領蜂	35,000
バーチャファイター2.0（ハーネス付）	58,000
富士山バスター	8,000
ポパイ（海外）	12,000
マクロスプラス	25,000
マザーボード	
ネオジオHU-1	18,000
カプコンシステムⅡ	25,000
カプコンシステムⅢ	85,000
セガシステム16.18.24	2,000
コナミGX	20,000
新製品予約受付中	
ヴァンパイアセイバー（発売中）	218,000
ヴァンパイアセイバー（ロム）	129,000
ストⅢ（ロム）発売中	108,000
鉄拳3発売中	268,000
マーブルVSストリートファイター	未定
バーチャファイター	未定

TMGC
TM ゲームクラブ
(株)TAMAYA

TEL.03-3472-8511/FAX.03-3472-8512
〒140東京都品川区東品川1-5-10
営業時間：平日AM9:30～PM6:30／日、祝日 休み
振り込先：第一勧業銀行笹塚支店 普通1982824(株) 玉屋商品センター



★初心者歓迎★これから基板を始めたい方に詳しい資料差し上げます。80円切手2枚を同封の上、上記住所宛に請求してください。

激安!! 大売り出し!! 24時間使えます!!

電話でフリーマーケット

中古ソフトやウラ技、ゲーセン友達、同人誌等、売ります買います。

家の電話から使えます。

嵐のような大人気!

ルールを守って楽しく使って下さい。

今月の強化募集メッセージ **全部!!**

利用方法

利用者 03-5680-6816

メッセージを聞く時は7#	メッセージを録音する時は3#
メッセージを聞きたいBOXの番号と#を押す。※それから、もう一度BOX IDの番号と#を押す。	録音したいBOXの番号と#を押す。100秒以内にメッセージを入れて下さい。

お約束4ヶ条

- 取り引きはできるだけ手渡しと現金でね。
- 売りたい物は箱や説明書付きかどうか、詳しく入れて下さいね(タイトル名もね)。
- 売りたい人は商品と連絡先(電話番号と電話が取れる時間を必ず入れて下さい。イタズラメッセージは自動的にカットします。ポケットベルの番号を入れてもOKです)。
- 相手の迷惑にならない時間に連絡を取って下さい。

※情報は毎日リアルタイムで変わります。

03-5680-6816

24時間リアルタイムで使えます

※ピポパの音の出るプッシュホンでかけて下さいね。

BOX	内容
0019#	家庭用ゲームソフト売ります買います。(関東近辺・東京・千葉・神奈川・埼玉。他エリア)
0020#	家庭用ゲームソフト売ります買います。(関西近辺OK!大阪・名古屋・他エリアOKです)
0021#	ネオジオ、サターン、プレーステーション64、売ります買います。何でもOKです。
0023#	スーパーファミコン、64、売ります買います。ソフト含む(関東エリア、周辺OKです)
0024#	スーパーファミコン、64、売ります買います。ソフト含む(関西エリア、周辺OKです)
0025#	裏技・裏コマンド・隠し技、教えて下さい、教えます。
0026#	たまごっち最新情報、売ります、買います、ウラ技コマンド。
0027#	ゲーセン友達、文通友達募集!(関東エリア、周辺OKです)
0028#	ゲーセン友達、文通友達募集!(関西エリア、周辺OKです)
0029#	同人誌友達募集。他売ります、買います。
0030#	コスプレチーム、ゲームチーム、アニメ・マンガサークル、チーム員募集。
0031#	なんでも言いたい放題のコーナー
0032#	何でも超攻略コーナー
0035#	プレステ、サターン、ネオジオ攻略コーナー

メッセージ大募集!!

24時間フル稼働リアルタイム。みんなもメッセージを入れようね。これを聞けば絶対学校でも人気者!

マルチボックスって いったい何なの?

超かんたん

買いたい人

この人は中古ソフトや基板を安く買いたい人

マルチボックスに電話をしてメニューを選び、相手に連絡して売買するしごくかんたん!!

売りたい人

中古ソフトや基板、コントローラー、同人誌、不要品、最新情報、他何でもOKです。

自動的にマルチボックスのコンピューターに登録されます。全国の情報が1万件近く登録されています。中古ソフトや基板売りたし。

登録24時間OK! 03-5680-6816 無料 ※ただし通話料はかかります。

一般第二種通信事業者届出番号A-07-1160

上記のお問い合わせ TEL.03-3657-5533 バンクネットサービス

GAMER'S NETWORK

バンジーネット

電話で100人おしゃべり、ゲーム好き、マンガ好き、アニメ好き、みんな大集合!

夜の10時からおしゃべり中!!

24時間無料で受付中!! ※ただし通話料はかかります。

パーティールーム **8人いっしょに会話ができる!**

伝言板01#〜57# 言いたい放題、他友達募集など!

ゲーマーとコスプレイヤーの方はこちら	マンガ・アニメ・同人誌フリークの方はこちら
03-5668-7676	03-5668-0120
無料伝言板録音専用電話番号03-5668-7666	無料伝言版録音専用電話番号03-5668-7677

365日フル稼働(無人です)。※ダイヤルQ2、ツーショットとは関係ありません。

バンジーネット事務局 発信地/東京 TEL.03-5668-7777(代) 〒133東京都小岩郵便局私書箱26号 バンジーネット事務局

狙うぞ ハイスコア!!2

スコアを出して
ゲーメストに名前を載せよう！

5月5日現在

ピーズ&キューズ

北海道札幌市真駒内本町 6－1－1　☎（011）584－4060

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターⅢ（リュウ）	3,102,400	執念でたまごっちをGETした男APL	ALL Px11
2	ストリートファイターⅢ（ヤン）	2,462,100	ROY	ALL
3	ストリートファイターⅢ（リュウ）	2,402,100	ゲームおやじっちAPL	ALL
4	鉄拳 3（ポール）	3'00"01	27才以上の彼氏募集中RAY	ALL
5	鉄拳 3（吉光）	1'32"06	J.K	ALL
6	ティンクルスタースプライツ（ロードラン）	867,020	KNK	ALL ストーリーモード
7	アルカノイドリターンズ	260,190	APL	ステージ30
8	アルカノイドリターンズ	269,980	NTT	ステージ28
通信欄	●北海道は今が一番良い季節です。天気のいい日は外でばかり遊ばずに、店の中で1日中ゲームするのも不健康で良いのでは？（良くない）早くヴァンパイアSとKOF97出ないかなァー。相次ぐエキスパッションの発売で、か金が…。5版は後まわしでウェザーライトか？　by FEI。			

タイトーイン725

岩手県盛岡市高松 2－3－18　☎（019）662－8749

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトルガレッガ	9,725,300	you	ゴールデンバット 7面 BH2まで
2	バトルガレッガ	8,577,830	千葉	ミヤモト 1c ALL
3	ストリートファイターEX	1,185,400	ECH	
4	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,402,600	T.K	ジョー ノーミス SSS×8
5	電雷DX	11,246,570	S.O	㊤ 練習・上級 1－7
6				
7				
8				
通信欄	●店員BLTは3年間のバイト生活にピリオド打ちました。後継者は岩手の有名人？希流れか嬢です。←そうなんですか？…頑張りますのでどうぞよろしく。それはそうと今店の前にかなり危険な落とし穴がありますので御来店の際はお気を付けくださいね。			

バンデット苫小牧駅前店

北海道苫小牧市木場町 1－10－13　☎（0144）35－5757

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,517,700	L.O.N	ALL ギース有 ジョー東
2	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,361,900	LUNXAED7	ALL ギース有 ホンフウ
3	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,235,300	BLASTER	ALL ギース有 秦 崇雷
4	ストリートファイターⅢ（ユン）	2,314,500	BEE	ALL
5	ストリートファイターⅢ（リュウ）	1,608,200	W.ANGEL	ALL
6	マジカルドロップ3（ストレングス）	9,999,999	MKT－さくっち	すごろくモード 6マス
7	鉄拳 3（風間 仁）	4'15"333	BLS	ALL（3本先取）
8	鉄拳 3（吉光）	4'29"263	KIN	ALL（3本先取）
通信欄	●ゲームは◆バンデット◆トーゴ北日本の直営店です。★SNK全台50円★今は鉄拳3が超加圧　ときメモ発汗ドキスペカードもついに登場☆エヴァンゲリオン超高★コナミPF573も期待上昇！狸小路はバンデットで超えぐい度180%です。			

ZEST

北海道札幌市西区西野 2条2丁目　☎（011）663－5457

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターⅢ（ユン&ヤン）	2,917,100	AHO殺陸星人森の要性（師範代）	ALL
2	ストリートファイターⅢ（ケン）	2,433,200	AHO殺陸星人森の要性（師範代）	ALL
3	マジカルドロップ3（ひたすら）	18,721,800	DKC	名人 37連
4	鉄拳 3（吉光）	2'26"26	XXX	ALL
5	鉄拳 3（ポール）	2'37"60	ZST	ALL
6	鉄拳 3（風間仁）	2'38"11	ZST	ALL
7	鉄拳 3（シャオユウ）	2'44"61	水無月　五月	ALL
8	紫炎龍	5,179,150	!!!	6－4 連付
通信欄	●セイヴァーの持ちキャラも固まった今日この頃、いかがお過ごしですか？激貧ゲーセンZESTっす。激貧にもかかわらず、1プレイ50円なんて事をやっとるので、今年もクーラーは設置できそうにありません。故にこの夏はうちわ及びサスカッチ持ち込み可。			

AGスクエア盛岡店

岩手県盛岡市盛岡駅前通り 7－12　☎（019）651－6231

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鉄拳 3	1'58"61	JESUS（旧J.Aです）	1c ALL 吉光使用
2	ストリートファイターⅢ	2,417,800	M・Mミカエル様 三国志大好人間♡	1c ALL ショーン使用
3	ストリートファイターⅢ	1,743,600	真のリュウを求めし男 RYXさとちゃんぺ	1c ALL リュウ使用
4	怒首領蜂	68,453,930	千葉	2－4 連付 C－Shot
5	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,479,300	MKL	1c ALL ダック使用
6	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,109,000	TOI	1c ALL EXアンディ使用
7	漢なら黙って虹色町	が子育てクイズ1C ALL	（が我店長談）	
8	ハイスコア募集中!! 最近ハイスコア	がとても少ないです。みな	出してね♡	
通信欄	●祝MJ氏店長就任♡とゆー訳で今回は私が代理で集計やらせて頂きました。次回からは某店より召換したBLTが任務遂行するでしょう。これから「AG改造計画」発動となります。がんばって色々しますんで見ていてくださいネ♡　店員　まりいS.			

ゲーセンマップ募集中です！

詳しくは175ページです！

ファンタジーゾーン夢らんど

北海道旭川市大町 1条3丁目オークビル2F　☎（0166）53－5332

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ブレイカーズ（ショウ）	18,194,300	ZZZ	ALL Px12
2	バトルガレッガ（ミヤモト）	13,245,150	㊙KD	ALL ⓑ連付
3	バトルガレッガ（ガイン）	16,486,590	踏まれてェ～	ALL ⓑ連付
4	バトルガレッガ（チッタ）	12,720,440	ゲッチュウゲッ!	ALL ⓑ連付
5	鉄拳 3（ニーナ）	1'56"91	ZZZ	ALL
6	レイストーム（RG－1）	13,369,950	GSS－MLD－ATS	ALL
7	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96（テリー クラーク、バイス）	883,900	T・Kの弟	ALL
8	リアルバウト餓狼伝説スペシャル（ローレンス）	1,208,000	滝上のアメリア	ALL
通信欄				

パル

宮城県仙台市青葉区三条町12－14　☎（022）273－4431

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターⅢ（ヤン）	3,274,900	蝦名へ　合言葉は…ピッ　しん太	ALL
2	ストリートファイターⅢ（リュウ）	3,118,300	WBのゲーム難易度高すぎ　しん太	ALL Px10
3	ストリートファイターⅢ（ショーン）	2,883,200	仙台で新聞とるなら「河北新報」	ALL
4	ストリートファイターⅢ（イブキ）	2,412,600	購読申し込みは上杉営業所の千葉へ　AKI	ALL
5	ストリートファイターⅢ（オロ）	2,316,400	クレッックあと1つがでない　和泉	ALL
6	ストリートファイターⅢ（ダッドリー）	2,290,800	YAKUMO	ALL
7	バーチャファイター2.1（ジェフリー）	1'57"27	いまさらですが T・B	ALL
8	R－TYPE	425,900	T・Bコレクション第2弾　T・B	1－7
通信欄	●R－TYPE：10年前のゲームとは思えない程、よくできています。常連一同昔のことを思い出しながらやってます。ストⅢ：みなユンかヤンしか使ってません。もちろんCPU戦だけ。VF3：そろそろ限界でしょうか、一応やってはいますが。　by Ⓛ			

AMパークタカラ島北広島店

北海道北広島市中央 3－6－1　☎（011）372－5750

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター3	2'24"20	UME	カゲ ALL
2	ストリートファイターⅢ	2,372,701	6..	アレックス ALL
3	X－MENvsストリートファイター	2,568,200	電脳師団AUU	ウルヴァリン サイクロップス
4	ストリートファイターEX	1,165,100	電脳師団AUU	ほくと ALL
5	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,430,300	電脳師団AUU	JOE東 ALL
6	アルカノイドリターンズ	356,700	POP	38面
7	パズルボブル3	99,916,470	NAO　夢の1億まであと83530点・・	25面
8	鉄拳 3	2'14"03	ユーピーアイ	吉光 ALL
通信欄	●女の子のゲーマーもちょぴっといるので、ぜひ対戦しにきてください。　from　ちきんねーちゃん 上のおねーちゃん、たまにはスコアも申告してくださいね！　by 店長			

ゲーム・キング

北海道苫小牧市大成町 1－2－2セブンビル1F　☎（0144）75－7177

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターⅢ（ショーン）	2,984,400	R.HFS.N 広末涼子を極めし者	ALL P×7 SAF×10
2	ストリートファイターⅢ（ユン）	2,900,000	NSA	1c ALL
3	バトルサーキット（サイバーブルー）	5,459,400	「COADNAME」isMr－M.X	1c ALL
4	バトルサーキット（イエロー&グリーン）	13,244,200	D.M&M.X	1c ALL 2人協力プレイ
5	デッドオアアライブ（かすみ）	2'52"51	COO	1c ALL バーストモード
6	リアルバウト餓狼伝説スペシャル（ジョー東）	1,616,100	NSA	ALL ギース有 ノーミスホーリー
7	リアルバウト餓狼伝説スペシャル ダック・キング	1,282,100	KTT	ALL ギース有 GENILS
8	マジカルドロップⅢ（ひたすらモード）	6,925,410	「COADNAME」isMr－M.X	ふつうコース 名人 25連鎖
通信欄	●みんなが楽しみにしていた、ヴァンパイアセイヴァーもちろんキングは1プレイ50円です（全台1プレイ50円）穴場のゲーセンです。 ●キングニュース!! 7月は当店3周年記念イベント企画中！詳しくは店内掲示板にて…。			

アミューズメントスクエア　アルファ

東京都板橋区中台1－36－2　1F　☎（03）5398－3503

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	リアルバウト餓狼伝説スペシャル （テリー）	1,441,100	スタジャンNO139 番	ALL、ノーミス SSS×9
2	ストリートファイターⅢ （オロ）	2,359,000	I♡LOVE虹野	ALL
3	ストリートファイターⅢ （いぶき）	2,316,700	スタジャンNO139 番	ALL P×6 S.A I
4	ストリートファイターⅢ （ダッドリー）	2,446,900	スタジャンNO139 番	ALL P×7 S.A Ⅱ
5	ストリートファイターⅢ （ショーン）	2,524,300	スタジャンNO139 番	ALL P×6 S.A Ⅱ
6	ストリートファイターⅢ （ケン）	2,904,900	ユリカ最高	ギル落ち P×9 S.A Ⅱ
7	ストリートファイターⅢ （リュウ）	2,624,300	スタジャンNO139 番	ALL P×6 S.A I
8	鉄拳3 （PAUL）	1′09″35	UME	ALL

通信欄
●5月下旬にヴァンパイアセイヴァーの大会を予定してます。腕に自信がある人もない人も、ぜひ、参加してみてください。

セイ　タイトーステラ

埼玉県川越市新富町1－10－9　☎（0492）24－7593

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターⅢ （ユン）	2,770,300	ユンケル （TACO闘け!!）	ラスボス
2	ストリートファイターⅢ （ショーン）	2,713,400	HID	ALL
3	ストリートファイターⅢ （いぶき）	2,684,300	KYU	ALL
4	ストリートファイターⅢ （ケン）	2,653,500	NAT	ALL
5	ストリートファイターⅢ （リュウ）	2,336,000	DDG－清明	ラスボス
6	X－MENvs ストリートファイター	2,216,300	品川　宏次	サイク・ジャガリ 運必　ALL
7	ヴァンパイアハンター （モリガン）	2,908,300	DDG－T.S	ALL
8	わくわく7 （ダンディ　J）	18,105,000	クロコダイルダンディ ーJ	ALL

通信欄
●はじめまして。今回はストⅢをメインにハイスコアの集計をしました。他のゲームもハイスコアを受付け中なので、ぜひ一度来てみてください。これが載るころには、セイヴァーの対戦が熱いハズ…
担当　濃いキャラ大好き山田と女キャラ大好き清水（あ）

ウィッシュボーン

宮城県塩釜市花立町22－53　☎（022）367－3051

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターⅢ （ショーン）	2,184,400	馬場	1コイン ALL
2	ストリートファイターⅢ （オロ）	2,006,100	正高	1コイン ALL
3	わくわく7（まるるん）	19,375,800	誠	1コイン ALL
4	リアルバウト餓狼伝説スペシャル （ジョー東）	1,625,600	馬場	1コイン　ALL ノーミスギース㊒
5	リアルバウト餓狼伝説スペシャル （不知火　舞）	1,532,700	渡辺	1コイン　ALL ノーミスギース㊒
6	リアルバウト餓狼伝説スペシャル （ダック　キング）	1,402,000	オナベ	1コイン　ALL ノーミスギース㊒
7	リアルバウト餓狼伝説スペシャル （秦　崇雷）	1,277,800	大脇	1コイン　ALL ノーミスギース㊒
8	マジカルドロップⅢ （ジャスティス）	9,999,999	誠	すごろく　6マス 1コイン　ALL

通信欄
●ゲーム大会に参加したみなさま、お疲れ様でした。他にも楽しいイベントを企画してますのでどしどし参加してください。
Newゲームの他にもなつかしのゲームが入荷してます。この号が発売される頃はセイヴァーも入荷してるのでは？　遊びに来てね。

ゲームセンターニュートン

東京都板橋区志村3－24－3高橋ビル1F　☎（03）3558－9766

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター3	2′30″95	獄門党ラウ ちびた君大会ありがと	ALL アオイ
2	バーチャファイター3	2′09″45	殺助　でも加持さんは 映画に登場した　ハズ	ALL アキラ
3	バーチャファイター3	2′39″40	とびアキラ なめんじゃねぇぞ!	ALL ジャッキー
4	バーチャファイター3	2′08″07	弾丸ラウ	ALL パイ
5	バーチャファイター3	2′49″23	池ちゃん　回されたか ったらかかって来な!	ALL サラ
6	バーチャファイター3	2′06″56	弾丸ラウ	ALL ラウ
7				
8				

通信欄
●6月22日ニュートンカップVF3　3on3やります。
前回同様、気合の入った方々の遠征、心よりお待ちしてます。
前大会優勝のピーサン。セガール。ヒジテツの青梅チーム優勝おめでとうございます。

プレイハウスLee

千葉県船橋市本町1－9－4　☎（0474）33－3409

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鉄拳3	1′29″70	Z.W	ALL 吉光
2	鉄拳3	1′58″00	H.M	ALL シャオユウ
3	鉄拳3	2′52″68	SLF	ALL 風間仁
4	鉄拳3	3′27″21	SAL	ALL ロウ
5	鉄拳3	3′35″21	TE2	ALL ニーナ
6	鉄拳3	3′46″88	373	ALL ポール
7	ストリートファイターⅢ	2,951,200	Y.F	ALL ケン
8	マジカルドロップ3 （ハイエロファント）	1,894′334	RIC	ハイプリエスティス ストーリーモード

通信欄
●今現在の人気対戦台は、鉄拳3、リアルバウト餓狼伝説、ヴァンパイアハンターetc. 特にリアルバウトは、発売から1年以上過ぎましたが、あるお方のおかげで対戦が盛り上がっております。セイヴァーも出ることですし楽しみです。　by　ミッキー

ゲームセンターワンコイン

秋田県秋田市手形山崎町8－5　☎（0188）37－0005

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鉄拳3 （ポール）	3′03″16	“ナスのヘタ”NHK	ALL
2	鉄拳3 （シャオユウ）	3′43″15	あおい紫	ALL
3	ストリートファイターEX plus （裏ほくと）	2,243,000	BCG	ALL　ガルダ有 ゴウキ有
4	ストリートファイターEX plus （ザンギエフ）	1,971,100	VHS	ALL ゴウキ有
5	ストリートファイターⅢ （オロ）	2,837,900	BCG	ALL 夜行魂
6	ストリートファイターⅢ （ケン）	2,525,600	“毛蟹のムダ毛” NHK	ALL 神龍拳
7	マクロスプラス （YF－19）	3,951,040	“ナディア萌え萌え”犬	ALL
8	わくわく7 （ライ）	12,567,300	南第一学園　NHK	ALL

通信欄
●これが載る頃にはワンコインは引越しから大分落ち着いているでしょう。移転といっても隣に移るだけなので大したことはないのですが。
●㋘屋宅配便イベントに参加してくださった方々、㋘屋スタッフのみなさま、お疲れ様でした。（予定）また来てね。　公私ともに忙しいⓉ

アミューズメント　ジャスパ

東京都板橋区仲宿64－4　☎（03）3964－3008

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	マジカルドロップ3 （サン使用）	4,394,058	ハンター改、HUN 後..150万は出る	ストーリーモード 7人目の次まで
2	マジカルドロップ3 （サン使用）	6,006,994	ZAC－Ristar	ストーリーモード BPまで25連
3	マジカルドロップ3 （フール使用）	23,570,868	T.D.	ひたすら、超人 LV94&38連
4	ストリートファイターⅢ （KEN）	2,475,300	CRY、切り裂き♡ バレッタがやりてぇ!	1コインALL しっぷうですぅ♡
5	ストリートファイターⅢ （KEN）	2,454,500	CRY、切り裂き♡ 全国大会でてぇ～!!	1コインALL じんらいですぅ♡
6	リアルバウト餓狼伝説スペシャル （ダック）	1,175,700	M.M.ミサイル♡ んぅ～うんぅ～♡♡♡	1コイン ALL
7	リアルバウト餓狼伝説スペシャル （ブルーマリー）	1,076,900	CHO、 ハッハッハッハッ!	1コイン ALL
8	鉄拳3	パクられた	5月5日にパクられました。絶対殺したる!	パクッた奴!覚えとれよっ!コラ!

通信欄
●どうも、ハンター改です。何だか最近、周りでマジドロ3が、はやってきてます。ZAC－Ristar氏、ご来店ありがとうございます。おかげでスコアがのびてきました。あー、全国大会やらないかなー。以上、ハンター改でした。　P. S. セイヴァー行っとくぅ？

ニューパンナップ

千葉県柏市旭町1－3－14　☎（0471）43－9829

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	リアルバウト餓狼伝説スペシャル （タン）	1,053,700	NOYA	ALL ギース㊒
2	リアルバウト餓狼伝説 （ダック）	1,217,900	YOS	ALL ギース㊒
3	デッドオアアライブ （レイ）	3′33″58	IRS－SHO㊍	ノーマルALL
4	龍虎の拳2 （タクマ）	2,463,770	WKI－SKO	ALL 体×2
5	ファンタジーゾーン		スコア募集中	
6	モンスターランド	2,240,980		ALL
7	ときめきメモリアル 対戦ぱずるだま	1,947,400	期待の新人　進藤絵理 CND－ERI?	早乙女　18連鎖 クリアしただけ
8	ぷよぷよ	2,313,064	SPD－水無月愛理③ クリアしただけ…	Ⓑ939 8面終了178万

通信欄
●4月から改装しはじめて4月29日に新装開店しました。
店の中はあまり変っていませんが台とゲームの数が変わりました。レゲーもそろってますのでぜひ遊びに来てください。
by　店長SKO

プレイランド・ドリーム

福島県いわき市常磐湯本町天王崎1－130　☎（0246）43－7222

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターⅢ （ダッドリー）	3,142,000	007	1c ALL 5本勝負
2	ストリートファイターⅢ （ショーン）	2,982,700	M.H	1c ALL 5本勝負
3	ストリートファイターⅢ （ケン）	2,681,600	盗賊シーフ	1c ALL 5本勝負
4	ストリートファイターⅢ （リュウ）	2,451,900	C.C.B	1c ALL 5本勝負
5	ストリートファイターⅢ （オロ）	2,431,700	M.H	1c ALL 5本勝負
6	ストリートファイターⅢ （エレナ）	2,410,300	M.H	1c ALL 5本勝負
7	バトルサーキット （イエロ　ビースト）	1,963,900	盗賊シーフ	6面まで
8	バトルサーキット （エイリアングリーン イエロー）	3,708,700	N.S&Y.H	6面ボスで死亡

通信欄
●長い連休で、なつかしい顔がいっぱい集まった。とてもうれしかったよ。次の里帰りも楽しみに待ってます。
P. S.　ドリームは鉄拳3のスコアがあがりません。どうして？
by MIYUKI

アミー

東京都板橋区赤塚新町1－22－4　☎（03）3977－0202

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター3 （ラウ）	1′56″12	GOTO	ALL
2	ストリートファイターⅢ （ショーン）	2,424,800	ニラサワはハエ	ALL
3	ストリートファイターⅢ （ユン&ヤン）	1,800,300	バッテリー	ALL
4	ストリートファイターⅢ （エレナ）	1,595,800	へきる星人	ALL
5	鉄拳3 （吉光）	1′29″83	BLK	ALL
6	鉄拳3 （ポール）	2′48″20	BLK	ALL
7	鉄拳3 （ロウ）	3′32″50	うまロバ	ALL
8	X－MENvsストリートファイター （チュンリー、マグニートー）	2,941,100	大江戸ファイター 秀月	ALL

通信欄
●最近のゲームでは、鉄拳3ぐらいなもので、おもしろいソフトがありませんね！このハイスコアが載る頃は、「セイヴァー」で店内は大にぎわいしていることでしょう。ゲームソフトの開発に関っている人、家庭用ばかりでなくアーケードの方にも力を入れてください。

ゲームプラザメッセ102四街道店

千葉県四街道市四街道1－2－1チェリープラザ1F　☎（043）424－6070

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鉄拳3 （吉光）	1′36″92	BAGっ田谷	1コイン ALL
2	鉄拳3 （ロウ）	2′56″73	MND	1コイン ALL
3	アルカノイド リターンズ	590,470	K.M	1コイン ALL
4	ライデン ファイターズ	46,763,030	マイペース TSR－AXE	1c ALL ジャッジスピア
5	ストリートファイターⅢ	2,236,000	BAG	1c ALL スーパーアーツ3
6	トップスケーター （Easyコース）	296,695	TEP	1c ALL （Ash）
7	トップスケーター （Hardコース）	197,671	YSR－KAN ランクインせず（泣）	1c ALL （Jill）
8	子育てクイズ マイエンジェル2	受付中です!		

通信欄
●4月下旬にやった、VF3. 3on3大会に各地方からのご来店ありがとうございました。（5月は鉄拳3大会でした。）
●そして！6月29日にVF3の大会を（個人戦）を行ないます。
時間は前回と同じですのでまたご来店ください。　by　店長

サターンステーション　バグ

福島県双葉郡大熊町下野上字大野439　☎（0240）32－6195

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターⅢ （ケン）	9人抜き	狼少年	10人目死亡 大熊店
2	X－MENvsストリートファイター （ウルバリン、ジャガーノート）	17人抜き	OGATA	18人目死亡 大熊店
3	バトルサーキット	4,363,200	AAA	1コインALL 大熊店
4	バトルサーキット （イエロービースト）	5,542,100	OBATA	1コインALL 大熊店
5	バーチャファイター3 （パイ）	2′11″06	ペク LOTTENDA	1コインALL ネオジオプラザ
6	鉄拳3 （ヨシミツ）	10人抜き	立直一発チョンボの M.川島	11人目死亡 ネオジオプラザ
7	ストリートファイターⅢ （リュウ）	12人抜き	ダンク木村	13人目死亡 ネオジオプラザ
8	リアルバウト餓狼伝説スペシャル （ダックキング）	1,200,900	OBATA	1コインALL ネオジオプラザ

通信欄
●ネオジオプラザBUGが船引にオープンしました。リアルバウト餓狼SPや○プコンのヴァン○○○セイバーなどの対戦ゲームをはじめUFOキャッチャーのプライズ物が大変充実しておりますので一度はのぞきに来てください（タマごっちもあります）　by ㋭

AMランド　ケンタゴン

東京都新宿区百人町1－10－7一番街ビル1F　☎(03) 5386－2460

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ライデンファイターズ (ジャッジスピア)	56,322,730	DAB·S	ALL　連付き 6面4117万
2	19XX (ライトニング)	19,280,200	CBA－K·T	ALL　連付き
3	怒首領蜂 (C－TYPE)	118,465,030	TBA－トクリン	2－4　連付き ショット強化
4	ストリートファイターⅢ (ショーン)	3,323,200	SnRun－y	ALL
5	X－MENvsストリートファイター (ストーム·春麗)	4,028,200	SnRun－y	ALL　連付き 必付き
6	ストリートファイターEX (ケン)	1,499,500	SnRun－y	ALL ゴウキで6万落ち
7	鉄拳3 (レイ·ウーロン)	2'08"68	CBA－K·T超遅い	ALL
8	マネーアイドルエクスチェンジャー	5,468,333	NGP－ANP	ALL

通信欄　●今、ケンタゴンで密かなブームを巻き起こしているゲーム、ネオ・ボンバーマン（これが載る頃には、多分誰もやってない）対戦相手が少ないので腕に自信のある方は是非、挑戦しに来てね♡
P．S．　電車でGO入荷!!　お願いだから誰かやってください。

AMファクトリー　タイムマシン

東京都豊島区南大塚3－44－11フサカビルB1F　☎(03) 5951－6024

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂	233,934,200	ZKB－JAC	TYPE－C 2－6
2	マジカルドロップ3	16,837,160	K．D	ひたすら　フツウ LV96　M36
3	ストリートファイター3	3,090,000	SnRun－y	ALL　ショーン ハドウバースト
4	鉄拳3	1'40"98	山口家四天王 EGOリン	ALL　ポール
5	ストリートファイターEX	1,471,700	TLS推進委員会 天野みどり組いぬさん	ALL　ケン ガルダなし(笑)
6	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,927,800	まじかよやばいよ EGOリン	ALL　朝日奈 9面　MAX20
7	バトルガレッガ (ボーンナム)	13,746,850	ZKB－JAC	ALL　残×1 100万落ち
8	19XX (ライトニング)	18,321,700	「夢+努力-現実」だね SVX	残×5　ボ×5 ALLS　連付き

通信欄　●JAC氏のおかげでシンクロ連がシューティングなどに付いてます。それから月に1回大会も開くようになりました。6月下旬はヴァンパイアセイヴァーやりますんでみなさん来てくださいね。当店のホームページアドレス→http:pweb. aix. or. jp/~akina-ku/

ICサービス千歳船橋店&経堂店

東京都世田谷区船橋1－14－2　☎(03) 3426－8528

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターⅢ	2,531,400	OMI	ユン使用(船橋)
2	ストリートファイターⅢ	2,433,200	NOM	ケン使用(船橋)
3	ストリートファイターⅢ	2,356,000	ぺん	リュウ使用ALL (船橋)
4	鉄拳3	1'49"40	コーヘイ	吉光使用 (経堂)
5	X－MENvs ストリートファイター	2,096,100	牧野しんざぶろう	ウル　サイクロ ALL　(経堂)
6	究極タイガーⅡ	7,473,340	by古式さん好きな一般庶民クン	1P使用　ALL (船橋)
7	ゲーム天国	6,098,660	ぬるハ	ブーペラ　ノーマル5面まで(船橋)
8	逆鱗弾	1,040,120	by古式さん好きな一般庶民クン	HOKUTO使用 5面まで(船橋)

通信欄　●当店天長の個人的趣味の基板続々入れ替え中です。
逆鱗弾、ゲーム天国、究極タイガーⅡ、などなど、お好きな方、気になる方は一度足を運んでみてはどうでしょう。

プレイシティキャロット伊勢佐木町店

神奈川県横浜市伊勢佐木町3－95　☎(045) 252－1164

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鉄拳3	1'45"85	DES	ポール ALL
2	鉄拳3	1'58"28	OYZ	吉光 ALL
3	鉄拳3	3'10"96	KI1	仁 ALL
4	鉄拳3	4'19"61	AOI	キング ALL
5	ストリートファイター3	2,715,500	G.I	ショーン ALL
6	ストリートファイター3	2,714,300	G.I	ケン ALL
7	ストリートファイター3	2,110,600	STH	アレックス ALL
8	ストリートファイター3	1,964,700	KEL	ダッドリー ALL

通信欄　●いきなりお詫びです。前回告知し多数の問い合わせのあった鉄拳3大会ですが当方の人員不足により5月現在、開催されておりません。これが載る頃には大会ができる状態になっていると思いますので、お見捨てなきようお願い致します。（秋山君のバカー！）

アミューズメントセンター　ブリッジ

東京都国立市富士見台1－16－8セクションビル1F　☎(0425)76－3362

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター3	2'55"73	OLE	1coinALL ウルフ使用
2	ストリートファイターⅢ	2,909,500	BOb	1coinALL ケン使用
3	ストリートファイターⅢ	2,837,800	H♡A	1coinALL ケン使用
4	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,594,000	BOb	1coinALL ジョー東使用
5	タイムクライシス	11'18"05	NAKOTO	1coinALL
6	鉄拳3	2'15"65	BOb	1coinALL 吉光使用
7	電車でGO!		大好評稼動中!	
8	とべ!ポリスターズ		ハイスコア募集中です	

通信欄　●BOb君、右腕負傷中にもかかわらず次々とハイスコア出してくれてありがとう！さあ次は全欄制覇だ。がんばってね♡
イラストコーナーも超募集中です。

GAME DEL・RAY南口店

東京都保谷市ひばりが丘1－4－3外山ビル1F&2F　☎(0424) 24－4622

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターⅢ (ケン)	2,855,000	N·K	ALL
2	ストリートファイターEX plus (ケン)	1,949,700	ちょういつ	ALL
3	ストリートファイターEX plus (ブレア)	1,842,800	141	ALL
4	ストリートファイターEX plus (チュンリー)	2,235,700	BCG	ALL
5	鉄拳3 (シャオユウ)	3'58"18	しのぶ	ALL
6	鉄拳3 (エディ)	4'06"41	DAK	ALL
7	怒首領蜂	33,048,600	しのぶ	ALL MAX159
8	テトリス	999,999	もさ	カンスト

通信欄　●バーチャファイター2．1対戦会に参加してくださったみなさま、ありがとうございます。そろそろバーチャ2も店内から消えてしまうかもしれませんが、それに替わって新しいゲームも入荷致します。ご期待ください。　by 店員J

ICサービス狛江店

東京都狛江市東和泉3－12－20　☎(03) 5497－6971

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,547,000	丹下　卍血桜 (W－1)	古式ゆかり　根性 ALL
2	レイストーム	13,163,900	TTR 石渡氏連絡求ム	RG－1 ボスおち(8面)
3	鉄拳3	3'21"43	ZCT	ファラン ALL
4	鉄拳3	3'25"71	TTR	ニーナ ALL
5	鉄拳3	4'37"30	emu	ロウ ALL
6	ストリートファイターⅢ	2,422,400	NOM	ケン ALL
7	ストリートファイターⅢ	2,175,400	SHU	ショーン ボスおち
8	ストリートファイターⅢ	2,219,300	AXL	ユン ALL

通信欄　●TTRさん久々の来店ありがとうございます。おかげでレイストームの熱いプレイを見れました。今度はエンディングを見せてね。ストⅢ、鉄拳3の申請大変多かったのですが、スペースの都合で、T³－てれお氏、M☆SP氏ゴメンなさい。　by 丹下　卍血桜

GAME IN WHAT'S

東京都東村山市栄町2－22－21南ビル2F&B1F　☎(0423) 91－0095

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターⅢ	3,151,900	KAW	ケン ALL
2	ストリートファイターⅢ	3,047,700	KAW	ショーン ALL
3	鉄拳3	1'18"61	PAU	ポール ALL
4	鉄拳3	2'41"11	NIX	吉光 ALL
5	バトルサーキット	3,421,000	ROZ－EYE	サイバーブルー ALL
6	バトルサーキット	3,262,100	NIX	キャプテンシルバー　ALL
7	バトルサーキット	3,221,000	ROZ－EYE	エイリアングリーン　ALL
8	バトルサーキット	2,880,000	NIX	ピンクオーストリッチ　ALL

通信欄　●鉄拳3、X－MENvsストリートFが好調です。バトルサーキットの4人協力プレイも、なかなかうけてます。まあ、こんなところでしょうか。この号がでる頃はヴァンパイアセイヴァーに、みな、はまってることでしょう。最後に、V6雀子ブランニュースター対戦で稼動中！

ゲームインナミキ明大前

東京都世田谷区松原2－27－14　☎(03) 5300－5747

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鉄拳3 (ポール)	1'21"48	にっき～	ALL
2	鉄拳3 (吉光)	1'26"61	K.S	ALL
3	ぷよぷよ通	963,339	ひげぷよまん	ALL、ブロック851
4	19XX (ライトニング)	18,354,800	SVX	ALL、残×5 ボ×4、氷なし
5	ティンクルスタースプライツ (メヴィウス)	2,427,770	Sin－Ogc	ラスボス落ち、72Hit
6	リアルバウト餓狼伝説スペシャル(ダック)	1,582,500	大	ALLストレート ギ　ス有
7	アルカノイド リターンズ	569,940	T.SUZUKI	ALL
8	ストリートファイターⅢ (ショーン)	2,485,900	NST－まさやん	ALL、ショウリュウキャノン

通信欄　●鉄拳3対戦台2組50円3本先取で好評稼動中です。早く平八でプレイしたいなあ。ヴァンパイアセイヴァーも2組入荷予定ですのでお楽しみに！

アミューズメントプラザ・タイム艦

東京都豊島区駒込2－12－9駒込富士ハイツ1F　☎(03) 3910－1777

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	マジカルドロップ3	2,372,310	T·D(23連鎖) 9:37	1コインALL
2	マジカルドロップ3	19,688,118	T·D(33連鎖) 名人	
3	ぷよぷよSUN	618,873	K·K(14連鎖)	1コインALL
4	ぷよぷよSUN	258,678	W12	1コインALL
5	スカッドレース·ツイン	2'13"86	REI BEGINNER	タイムアタック ドライ
6	スカッドレース·ツイン	1'48"90	GKK BEGINNER	タイムアタック ナイト
7	スカッドレース·ツイン	2'29"47	MSO MEDIUM	タイムアタック
8	スカッドレース·ツイン	2'31"44	KMS EXPERT	タイムアタック

通信欄　●スカッドレース・ツインのスコアラー大募集。今回、個人申請も数人いました。とくにミディアムコースでは層があつい。この号が出てる頃は、ヴァンパイアセイヴァーで盛り上がっていることでしょう。　by T．E

赤羽ニューオリンピア

東京都北区赤羽2－10－5　☎(03) 3598－0205

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鉄拳3 (ポール·フェニックス)	39'83	S.Y あと8秒…も?	ノーミスALL 予選30秒　㊖㊗
2	鉄拳3 (吉光)	1'11"55	ヤンキー	ノーミスALL ㊖㊗
3	ストリートファイターEX (ダラン)	1,377,400	NTS　串田アキラディナーショウ行きたい	1ミスALL ガルダ有
4	ストリートファイターEX plus (ドクトリンダーク)	2,509,400	LIY　小川さん誕生日おめでとう!	ノーミスALL ガルダ有
5	レイストーム (R GLAY 2)	28,231,550	幸正　崇	ALL ㊖㊗
6	ライデンファイターズ (スレイプ)	53,622,750	GAP	残1ALL ㊖㊗
7	ライデンファイターズ (エイジス)	49,869,740	S.Y	残1ALL ㊖㊗
8	マネーアイドルエクスチェンジャー (VS.CPU)	5,141,286	NGP－LOVE LOVE　おりよん命	ALL 100万×4

通信欄　●当店では、腰の入ったスコアラーを広く募集しています。ジャンルは何でもOK。改造も基準内ならバリバリさ！1PLAY50円、当然全台工場出荷設定だよ！
ほんきんとあります。市ヶ谷ポートハウス（姉妹店）もよろしくね。

ゲームパーク江古田店

東京都練馬区栄町4－7西村ビル2F　☎(03) 3991－6025

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂 (Aタイプ)	153,958,280	素人シューターMSA	2－7　蜂 レーザー　㊖
2	怒首領蜂 (Cタイプ)	191,465,820	タコミスだらけ G·F店員	2－6　ボス レーザー　㊖
3	19XX (ライトニング)	18,210,600	夏はのんちゃんと3人で!　SVX	ALL残5ボ4 ALL⑥氷なし
4	ライデン·ファイターズ (ジャッジスピア)	54,392,730	TBA－サチョ～	ALL 50万落ち
5	対戦とっかえだま (白河りか)	3,342,000	OGP－鈴木㊃㊤	ALL 19連鎖30万落
6	ぷよぷよSUN (ふつう)	673,424	ぷよマスターズ記念 福岡のD.ケンタ	ALL MAX16連鎖
7				
8				

通信欄　●透きとおる九州の空をながめながら、君は今、何を考えているのかな。また故郷でもため息では、ツキもなくなるというもの。せめて気合だけでも入れてほしいもの。あの周囲をも鬱うつにする態度を間近で見られず、ちょっと寂しい今日このごろ。　頑張れ"B"

アミューズメントJ　岐阜店

岐阜県岐阜市北一色２−１−29　☎（058）247−7980

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鉄拳３	2′15″26	IND	ポール ALL
2	鉄拳３	2′50″80	XYZ	ヨシミツ ALL
3	鉄拳３	3′16″43	JUN/かりん	シャオユウ ALL
4	鉄拳３	3′24″50	HSY	ファラン ALL
5	ストリートファイターⅢ	3,772,500	AMP	ユン ALL
6	ストリートファイターⅢ	2,903,700	ABC	ダッドリー ALL
7	ストリートファイタ EX plus	1,760,000	AMP	リュウ ALL
8	怒首領蜂	18,579,210	AAA	ステージ５

通信欄　●前回のVF３の大会につづいて、ストⅢ、鉄拳３の大会も開催しました。みなさまのおかげで、大成功に終わりました。今後も様々な大会や催しを企画しております。是非、一度当店へ来てみてください。

GAME OFF　いろは店

静岡県浜松市高丘東１−１−３　☎（053）439−4536

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトルサーキット	3,393,100	M.N	サイバーブルー S７クリア１人P
2	怒首領蜂	183,213,400	SPREAM KCL	Cタイプ　S強化 2−6　→連付き
3	鉄拳３	65Win	KEN	キャラ　ポール
4	ストリートファイター３	2,175,000	T.V	キャラ　ケン
5	ティンクルスター スプライツ	1,445,800	W·G·O	１c ALL 残２ キャラ　ヤンヤン
6	バトルガレッガ	15,004,710	·F·	１c ALL キャラ　ガイン
7	スカッドレース	2′36″89	TOM ひげの富永	中級　４MT マクラーレン
8	スカッドレース	2′41″91	MYA	上級　４MT F−40　TA

通信欄　●この号が出るころにはVF３大会は終わっていますが、今後もいろんなゲームの大会を行う予定です。待っててねー。あと、メダルゲームも楽しいですよ〜。とにかくいろんなことをやっていきたいっつんでグフッ。富士宮店の方もよろしくね〜。　M

ゲームプラザニューヨーク大船店

神奈川県鎌倉市大船１−22−26大船会館２F　☎（0467）44−0027

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギャルズパニックS	ALL	KAZUO	100%×０
2	ティンクルスター スプライツ	2,607,051	EPI−EVIN	メヴィウスALL 残×４
3	ティンクルスター スプライツ	2,534,920	EPI−EVIN	シュミットALL 残×０
4	怒首領蜂	107,602,920	鎌倉学園石橋アキラ♡	C−タイプ ２−６
5	電車でGO!	141.8km	KEI系	初級ALL
6	電車でGO!	184.9km	800系	上級 京浜東北線ALL
7	電車でGO!	197.0km	800系	上級 東海道線ALL
8	電車でGO!	162.5km	205系	上級 山手線ALL

通信欄　●只今人気No.１の鉄拳３、クマ&パンダに続き謎のおさげの女?のシルエットが登場！さらに増えるキャラ達に超期待だ！電車でGO！をはじめ新作も続々入荷中、早くもヴァンパイアセイヴァーが入荷してるかも?・・・ところでSNKの新作出ないのかなー?

ゲームプラザ　FANTASY

岐阜県岐阜市岩田東３−287−３　☎（058）241−2406

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鉄拳３	1′32″86	A.M	ALL (吉光)
2	鉄拳３	3′28″78	S.N	ALL (ニーナ)
3	鉄拳３	3′42″78	A.M	ALL (ポール)
4	鉄拳３	4′06″16	UGO	ALL (キング)
5	鉄拳３	4′35″01	SKL	ALL (花郎)
6	マジカルドロップ３ (フール)	9,999,999	A·M ·	カンスト すごろくモード
7	ストリートファイターⅢ	3,345,600	M.T	ALL (リュウ)
8	ストリートファイターⅢ	3,073,200	A·M	ALL (ケン)

通信欄　●NEOプリントが入荷しました。50円ではありませんが、モノクロとかセピアとかが取れます。ほかに鉄拳３やもうすぐ入荷するヴァンパイアセイヴァーなど対戦ゲームもみんなよくやってます。週末などがやはり人が多く集まりますので、一度お越しくださいね。

アップル流通店

静岡県静岡市竜南１−１−54　☎（054）248−7700

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂	150,627,090	J·B·S	Cタイプ MAX489
2	鉄拳３	3′14″05	GPT−LEE	ニーナ使用
3	鉄拳３	1′41″10	DAR	吉光
4	マネーアイドル エクスチェンジャー	3,518,278	TAK	CPU対戦
5	ストリートファイターⅢ	3,379,400	ABC	ケン スーパーアーツⅡ
6	ストリートファイター−EX	1,818,300		カイリ
7	スカッドレース	1′56″09	SW	初級(夜) タイムアタック
8	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド	66,040		RANK１ ラスト死

通信欄　●４月20日VF３の大会が大変盛りあがりました。参加者のみなさん、ありがとうございました。今後も色々な大会を企画しますのでよろしく！　by 徳兵衛！

Pia festa

山梨県甲府市小河原町571−１　☎（0552）43−7967

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鉄拳３	1′45″40	ポインファンクラブ㊊ JAM	ALL 米山　吉光
2	鉄拳３	1′55″95	テリー本物?←阿呆 ペルー人㊥	ALL 山本　ポール
3	鉄拳３	4′09″06	「オッケー」じゃねえ馬鹿 ペルー人㊥	ALL キング　三郎
4	ストリートファイターⅢ	2,827,500	俺の好物みそおでん!! JAM	ALL ケン　万次郎
5	リアルバウト 餓狼伝説スペシャル	1,563,200	ホタテをなめるなよ T.K	ALL ジョーだじょー
6	リアルバウト 餓狼伝説スペシャル	1,350,700	俺の足の臭い嗅げ!! BUU　新世館へGO	ALL ソウカク　だ双角
7	リアルバウト 餓狼伝説スペシャル	1,150,500	リアルバウトすぎて たまんねえ㊀	ALL ODA　マリー
8	マジカルドロップ３	9,999,999	永パです 永パ=永六輔パンパース	すごろくモード

通信欄　●当店で一番熱かったバーチャファイター３（タイムアタック）の本人の感想・コミュニケーションノートのコメント等でつづる「バーチャファイター３　僕はこの本で16kgやせました」急ピッチで制作中!!某イベントにて!!！松本のTAD氏全一おめでとう！祝！　by Ⓝ

ゲーセンマップ募集中です！

詳しくは175ページです！

ゲームinプリンス

静岡県清水市天神１−２−６　☎（0543）64−8012

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂 (C−TYPE)	178,333,560	ABE−DAR 200Hit　落ち	ショット　連付 ２−７
2	怒首領蜂 (C−TYPE)	81,984,230	ABE−DAR	レーザー　連付 ２−５
3	怒首領蜂 (C−TYPE)	55,889,860	T·M	レーザー　連付 ２−３
4	アルカノイドリターンズ	555,310	END	43面
5	バトルサーキット (イエロービースト)	3,549,700	ABE ver.Rath	stage８
6	バトルサーキット (エイリアングリーン)	3,555,400	神龍拳	stage８
7	鉄拳３ (ポール)	1′32″41	エステート　ピア ハピネス　201	ALL
8	鉄拳３ (吉光)	1′36″13	せんだ　みつお ナハナハ	ALL

通信欄　●今回から集計開始のゲームinプリンスです。スコアラーは多くないんで、大歓迎です。次は、セイヴァーやソルディバイドがメインになっていると思うけどみんな遊びにきてくださいね。

ゲームコンドル駒形本店

静岡県静岡市駒形通１−１−33　☎（054）253−0161

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	マジカルドロップ３ (フォーチュン)	336,782	アルテミスホモースペシャルブースペシャル	７連　3:59
2	ストリートファイターⅢ (ケン)	2,737,500	如月涼	ALL
3	バトルガレッガ (R−４)㊟	9,476,600	如月涼	７面中ボス
4	ティンクルスタースプライツ (メヴィウス)	1,864,020	P·T−SYG	ALL
5	ストリートファイターZERO２ (リュウ)	1,646,500	T·H−NRH	ALL
6	ストリートファイターZERO２ (ローズ)	3,085,800	久しぶりの来店記念 SP−EFG	サバイバルモード ALL
7	鉄拳３ (ポール)	3′41″78	如月涼	ALL
8	スーパー上海	116,200	T·H−NRH	パラダイスモード ３−２

通信欄　●只今ネオジオOLDゲームが入荷しています!!ファンの方はぜひ来てくださいね。そしてバトルサーキット４P通信台もあり新作ゲームもぞくぞく入荷しております。新スタッフも３人加わり、ゲームコンドルをよろしく!!●１プレイ50円●　担当　まっちゃん?SYG

アミューズメントJ　大垣店

岐阜県大垣市築捨町３−119　☎（0584）88−0862

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鉄拳３	2′24″60	YAS	ポール ALL
2	鉄拳３	3′11″88	Y.T	ロウ ALL
3	鉄拳３	3′13″31	I.S	ヨシミツ ALL
4	鉄拳３	3′18″51	JUN/かりん	シャオユウ ALL
5	鉄拳３	3′25″28	YAS	仁 ALL
6	鉄拳３	3′37″21	LED	ファラン ALL
7	ストリートファイター EX plus	1,693,300	KEN	アレン ALL
8	まじかるで〜と	99,107	ひろし	一条寺　愛弓 告白

通信欄　●みなさま、御気げんいかがでいらっしゃいますか。５月11日（日）の鉄拳３の大会は、大盛況でした。大会は、１ヶ月に一度必ず開催しますので、腕だめしに来店ください。大会終了後には、１時間半程のフリーゲーム大会も用意してますので、みなさん是非お越しください。

ゲームセンターだいおう

岐阜県岐阜市宇佐南３−７−５　☎（058）274−3295

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鉄拳３	18人抜き	HRA	ポール
2	鉄拳３	2′25″25	IND	ポール
3	ストリートファイター EX plus	689,300	H·K	ゴウキ
4	バトルサーキット	3,187,410	９９９	ステージ７ サイバーブルー
5				
6				
7				
8				

通信欄　●この蒸し暑い中、VF２、ストⅡXが白熱しています。
“岐阜サイコー”　柏ジェフリー&チビ太
P．S．柏ジェフリーさん、チビ太さん、マッハアキラさん、御来店ありがとうございました。　常連　店員一同

ZooLA

静岡県沼津市大手町１−１−１沼津ステーションビルアントレ２F　☎（0559）63−0606

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	リアルバウト餓狼伝説 スペシャル(ボブ)	1,222,000	AAA	１コイン　ALL ギース有
2	リアルバウト餓狼伝説 スペシャル(ブルーマリー)	1,300,000	GIN	１コイン　ALL ギース有
3	リアルバウト餓狼伝説 スペシャル(舞)	1,535,100	CLARK?	１コイン　ALL ギース有
4	リアルバウト餓狼伝説 スペシャル(崇雷)	1,548,200	CLARK?	１コイン　ALL ギース有
5	リアルバウト餓狼伝説 スペシャル(ホンフゥ)	1,592,800	４１７	１コイン　ALL ギース有
6	ストリートファイターⅢ (ヤン)	3,243,400	４１７	１コイン　ALL
7	アテナ	66,350	IMO	１面。誰かクリアしてください。
8				

通信欄　●毎月第一日曜日にKOF'96の大会やっています。午後１時45分までエントリー可能です。（前日も可）我こそはと思う方はぜひ参加してみてください。参加費は100円です。JR沼津駅で降りて、駅ビルの２Fです。よろしくお願いします。

あそび天国

石川県鹿島郡鹿西町金丸458－1　☎（0767）72－4218

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂（Aタイプ）	51,393,930	SR平－特攻野郎Aチーム	2－2　ALLならず歩いて帰る。
2	怒首領蜂（Bタイプ）	45,181,490	SR平－MNT㊁すき間大好きスキマニアQ	2周目行けず転がって帰る…T.T
3	怒首領蜂（Cタイプ）	76,016,800	SR平－TEM	2－3　ALLならず歩いて帰る。
4	バトルガレッガ（ボーンナム）	7,957,110	SR平－YAM㊐	7中ボス　ALLならず歩いて帰る
5	ファイアーバレル	7,497,100	SR平－ギャラクシーメガ★ミクのパンチラ	ALL　7ミスだから歩いて帰る。
6	ストリートファイターⅡ（ケン）	2,937,000	SR平－IKQ☆LK	ALL㊥　点が低いから歩いて帰る
7	サンダードラゴン（画面バグってる）	533,200	SR平－IKQ☆IKQ㊐ブルマニアイカQ	4面だからバックで帰る
8	ストリートファイターⅡ（ヤン）	2,488,400	SR平－点数低いから歩いて帰るよ～ん。	ALL　アーツ！しよう㊥

通信欄
●TEMさん、YAMさん、特攻野郎Aチームさん、MADさん、それと謎の元IRE㊁社員の方、御来店ありがとございました!!@トゥ・ハート発売延期してるよ～ガッカリだ…
マリー　1398400　愛の戦士㊌　　by　いっくおちぁ～ん

プレイステーション　プラスワン

新潟県白根市小坂148－1　☎（025）373－6634

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	電車でGO!	166.5km	CAP－JAC	山手線 ALL
2	ぷよぷよSUN	763,734	柏崎からの使者KP_－STR	MAX（たったの）11連鎖ALL
3	マジカルドロップ3	2,052,514	KA	ストーリーモードふつうステージ10
4	マジカルドロップ3	9,999,999＋α	CAP－AB.	すごろくモードストレングス
5	ストリートファイターⅡ	2,445,500	ELE	ショーン ALL
6	GTI CLUB	1′42″068	酒井Micky㊌	超上級　ALL 犬（スーパーカー）
7	怒首領蜂	91,738,510	S.D	TYPE－C SHOT　2－4
8	バトルサーキット	3,163,200	IMF	イエロービースト ALL

通信欄
●鉄拳3、電車でGO！など、そのほか新作色々入荷しました。とくに鉄拳、予想以上にイイ感じです。週末の夜は対戦がアツイのでぜひ御来店ください。それとスコア集計に協力してくれた方々、おかげでたくさん集まりました。これからまたヨロシクお願いします。

ファンタジアン大垣店

岐阜県大垣市築捨町3－121　☎（0584）89－6390

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターⅡ	2,580,200	TNS	ALL ケン
2	ストリートファイターⅡ	2,272,100	Y・Y	ALL ショーン
3	ストリートファイターⅡ	1,945,500	UPG	ALL リュウ
4	鉄拳3	1′29″00	NOM	ALL 吉光
5	鉄拳3	2′42″38	NOM	ALL ポール
6	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	734,900	Y・Y	ALL ビリー
7	怒首領蜂　㊥付	97,509,040	あきらけー。	2－4 タイプ　C
8	怒首領蜂　㊥付	39,343,910	UPG	1周ALL タイプ　A

通信欄
●武ちゃん、ご来店&お土産ありがとうございます。またあえる日を楽しみにしています。ところで当店は、バトルサーキットが、4人用でパーティーゲームが出来るようにしてあります。人気のプリクラは、当店は、たまごっちバージョンがおいてあります。

プレイシティキャロット豊橋店

愛知県豊橋市駅前大通り1－12　☎（0532）55－8611

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま（美樹原）	1,300,000	第43期帝国大王ド・ヴェリエあつし	初級設定スコア130万（全員）
2	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま（朝日奈）	1,300,000	ルビンスキー内田	EASY設定
3	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま（早乙女）	1,300,000	上級大将ミッターマイヤーだいすけ	ランクは根情モードです。
4	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま（詩織）	1,300,000	シェーンコップまこりん	
5	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま（古式）	1,300,000	上級大将ロイエンタールひでゆき	
6	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま（片桐）	1,300,000	ビュコック宮前	
7	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま（如月）	1,300,000	軍務尚書オーベルシュタインとしゆき	
8	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま（清川）	1,300,000	ゴールデンバウム王朝最後の女帝ななせ	

通信欄
●今回よりときメモぱずるだまのみ集計します。（全キャラ）
上記のスコアをクリアされた方は、スタッフまで申請してください。何かいいことが必ずあります。第1回ときメモとっかえだま大会（PS版）第5回ときメモぱずるだま大会を計画中です。　店長　森下

アミューズメントワールド　モモ

大阪府寝屋川市萱島本町4－13　☎（0720）23－6995

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトルサーキット（イエロービースト）	7,469,400	GUY	ALL（隠しボスクリア）
2	バトルサーキット（エイリアングリーン）	3,345,800	ZAP	ALL
3	バトルサーキット（ピンクオーストリッチ）	537,200	ああん、そんな小樽様のエッチー!!	3面ボスまで
4	怒首領蜂（Cタイプ）	277,111,020	DECTA－IGO	2－7（蜂）まで
5	バトルガレッガ（ミヤモト）	13,706,240	Joupiuss－㊙	ALL
6	バトルガレッガ（チッタ）	11,479,070	ひらだいちへい	ALL
7	鉄拳3（LAW）	3′50″30	たしか、ジャパン君とか言ったネ	ALL
8	ストリートファイターⅡ（ALEX）	1,239,700	中尾友哉	ALL

通信欄
●みなさま、コンニチハ♡ゴールデンウィークも終わってお金を使いすぎてしまったかな？でも今月もビッグゲーム「ヴァンパイアセイヴァー」登場でまた使っちゃいそうかな？それから「新世紀エヴァンゲリオン」の映画観ましたか？スゴかったネ♡夏まで待つのがつらい!?

ゲーム　ブルース

岐阜県大垣市高屋町1－43－1第一ビル1F　☎（0584）82－6196

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターⅡ	2,570,100	MAC	ALL ダッドリー
2	ストリートファイターⅡ	2,470,800	FCF	ギルまで ケン
3	鉄拳3	2′32″41	KAZ	ポール
4	鉄拳3	3′26″16	N.D	吉光
5	ストリートファイターEX plus	1,721,700	ARK	ザンギエフ
6	ストリートファイターEX plus	1,677,300	KIK	カイリ
7	バトルサーキット	380,000	INA	ALL　エイリアン・グリーン
8	怒首領蜂	106,403,100	たむら	Cタイプ 414HIT

通信欄
●先月号で書けませんでしたが当店にはポスターのほかにパンフ、インストカードなどがあります（などがポイント）その数157枚。ポスターと合わせると328枚です。一体どんな店なのでしょう笑。BZ3氏、某Y．流氏。ときメモ実写映画見に行きますか？

ゲームプラザ　トンガ王国

愛知県名古屋市中村区則武1－16－8　第1Uコーポ1F　☎（052）452－0304

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鉄拳3	2′28″28	K・Y	ポール使用 ALL
2	ストリートファイターⅡ	3,560,500	リンゴ食ったら帰ってこいるーしぇ月光塚①	ALL ALLパユン　（幻影陣）
3	怒首領蜂	111,931,600	1周2ミス・超甘XRX－いしはらくん	2－5ボス ショット強化
4	ソニックウイングスリミテッド	1,548,100	S・Yユキ	ALL　エレン F－14A
5	ライデンファイターズ（スレイブ）	52,301,300	200万落ち XRX－いしはらくん	ALL
6	マジカルドロップ3	2,075,110	神無月瑠奈（一応ジャスティス使い）	10段 最高連鎖26
7	ぷよぷよSUN（ふつう）	700,064	山形（?）から大遠征 T.M（みくりや）	ALL NOV式17連鎖
8	スーパーパズルファイターⅡX（ドノヴァン）	278,460	なんか今さらCOJ（MITUNA・K）	1C ALLのみ あとはダメダメ

通信欄
●名古屋駅周辺はゲーセンがたくさんあります！駅裏のトンガちゃんは小さくても明るい、女の子も気軽に入れるお店です♡新製品の入荷もバッチリ！ゲーム大会も毎月第二土曜日三時からやってますヨ♡ぜひ遊びに来てね！　MTGにどっぷりのバイトうさぎやま♡

アミューズメントパーク　タカラ島金沢杜の里の店

石川県金沢市若松町103街区11番　ジャスコ杜の里SC1F　☎（0762）34－8733

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターⅡ	2,632,900	T.S	ケン ALL
2	ストリートファイターⅡ	1,739,700	細谷　竜	リュウ ギル負け
3	ストリートファイターⅡ	1,836,200	RYO中見	ケン ギル負け
4	ストリートファイターⅡ	1,460,600	T.IAI	ダッドリー ALL
5	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,122,300	細谷　竜	キム ALL
6	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	843,300	RYO中見	キム　ALL 少ない!
7	ストリートファイターⅡ	1,669,800	CHI	リュウ ALL
8				

通信欄
●帰ってきた竜さん！中見さん！スコア出しに来てくれてありがとう！当店は5月にリニューアルいたします。メダルゲームがパワーアップ！みんなガンガン遊びに来てくださいませ。

フリータイム塩尻店

長野県塩尻市広丘高出1838－1　☎（0266）53－6172

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターⅡ	2,440,500	ZAN	ALL ショーン
2	ストリートファイターⅡ	2,402,100	JDF	ALL KEN タイプⅡ
3	ストリートファイターⅡ	2,265,800	JDF	ALL KEN タイプⅡ
4	ストリートファイターⅡ	2,107,200	ZAN	ALL ショーン
5	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,233,900	RYO	ギース有り 秦秀雷
6	X－MEN vs ストリートファイター	1,849,500	S・F	ALL
7	ブロップサイクル	16,555	UPH	ALL パーフェクト
8	ヴァンパイアセイヴァー			入荷予定です

通信欄
●最近ストリートファイターEXplusが白熱しております。毎日対戦がひっきりなしです。カイリとザンギエフ、ドクトリンダークで強い方がいます。興味のある対戦ファンの方は、ぜひ一度来店してください。おまちしております。　STAFF一同

ゲームプラザ亜登夢

愛知県豊川市諏訪西町2－253－1　☎（0533）89－8234

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鉄拳3（吉光）	2′17″95	マニアック	ALLハイスコア狙いは面白くない
2	ストリートファイターⅡ（ケン）	2,923,900	トヤマル 300万までガンバル	ALL P×8
3	ストリートファイターEX（ケン）	1,475,800	トヤマル	ALL ミス多しくやしー
4	バーチャファイター3（サラ）	1′54″64	あかつき紅蘭	ALL あいさつ代り
5	リアルバウト餓狼伝説スペシャル（テリー）	1,445,600	亜登夢不敗	ALL HOLY SSS×7
6	リアルバウト餓狼伝説スペシャル（山崎）	1,312,100	トヤマル	ALL
7	リアルバウト餓狼伝説スペシャル（ビリー）	1,335,300	トヤマル	ALL 130万とっぱ～
8	セガラリーチャンピオンシップ	16′10″60	野田名人会CGZ	ALL 5周デルタMT

通信欄
●あと少しで待ちに待ったヴァンパイアセイヴァーがでますね。みなさまと一緒に対戦で盛り上がりたいものです。トヤマルさん！私にも御指導お願いしますね。対戦好きな人待ってます。夜だとトヤマルさんが相手してくれますよ。　NON.

ファイナル松任店

石川県松任市安田町38－1　☎（0762）75－0523

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,380,800	T.N	ダックキング 1クレ・ALL
2	X－MEN vs ストリートファイター	1,561,700	DNA	春麗＋ナッシュ 1クレ・ALL
3	ストリートファイターZERO2	2,423,900	KOC	ソドム 1クレ・ALL
4	マーヴルスーパーヒーローズ	3,167,500	S.K	アニタ 1クレ・ALL
5	モンスターランド	4,397,510	T.H	ALL連・必なし 1クレジット
6	ゲーム天国（タイムアタックモード）	7,515,700	FNL	ぴぐ 1クレ連・必なし
7	熱血硬派くにおくん	ハイスコア募集中!	格闘?アクションゲームの元祖?登場!	
8	忍者くん　阿修羅ノ章	ハイスコア募集中!	まだ動いていることが感動の逸品?!	

通信欄
●もう大人のアナタには『なつかしい』それ以下のアナタには「新しい?」良質名作ゲームが続々入荷しています。入れたい名作が多くて多少入れかえの間隔が短くなりがちです。見逃さないようご注意ください。なお名作リクエストも募集中です。　by 店長

コインハウス　M&M

長野県小県郡丸子町東内3024－1　☎（0268）42－7252

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鉄拳3	1′41″13	Mr.B B	吉光使用 ノーマル
2	鉄拳3	1′49″13	Mr.B B	ポール使用 ノーマル
3	ストリートファイターⅡ	2,365,900	SHO夜の怪老	オロ使用 ノーマルALL
4	ストリートファイターⅡ	2,443,300	YKK若きサイバー	ケン使用 ノーマルALL
5	X－MENvs ストリートファイター	1,735,600	007コバヤシ	ストーム サイクロップス
6	デッドオアライブ	4′51″41	MR、いち	カスミ使用 ノーマル
7	アルカノイドリターンズ	345,700	YAMAMOTO	ノーマル 最終面いかず
8	ぷよぷよSUN	163,533	MARUYAMA	ふつう10連鎖

通信欄
●VF3の記録更新は、有りませんでした。これくらいが限界かも？
パズルゲームの記録が、伸びていません名人求む!!
鉄拳3は、素晴しい記録が、出ています。この記録が、全国区で、どのくらいなのか楽しみです。

タイトーイン和歌山店

和歌山県和歌山市美園町5－1－8　☎（0734）26－1191

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダライアス外伝	11,645,190	また帰省中のT・T	1c ALL ACFJOUZ
2	ティンクルスタースプライツ	1,564,110	SHT－S・K	1c ALL メヴィウス
3	マジカルドロップ3	4,521,238	緒方沙那	ひたすらモード フール使用
4	マジカルドロップ3	1,455,162	緒方沙那	ストーリーモード テンペランス使用
5	大牌봉	1,073,720	K.OあんどY.O	1c 12面と、EX 2面まで
6				
7				
8				

通信欄　●当店では、今、まじかるで〜と、電車でGO！が大人気！みんなでワイワイガヤガヤ楽しんでいます。近くへお越しの、折是非お立ち寄りください。

ゲームステーション

京都府宇治市宇治壱番70　☎（0774）24－6830

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター3	1'56"43	KAE－橋華燕	1コインALL ラウ
2	鉄拳3	2'45"45	MUNI	ALL ポール(笑)
3	マジカルドロップ3	1,158,050 (ワールド)	香月ひろ(女性)	st.6 19連鎖 ストーリーモード
4	マネーアイドルエクスチェンジャー	1,391,747	KAE－橋華燕	ALL ストリートモード
5	バトルガレッガ	8,803,210	いじゅ	7面中ボス
6	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,411,200	M.M	ALL テリー ギース㊞
7	バンダイク	1,525,120	RST	ST7 ラスボス 逃付
8				

通信欄　●今回初めての登場です。ハイスコアよりも対戦ゲームが燃えている店です。バーチャファイター3では一郎太カゲが対戦者を求めています。只今連勝中です。

プレイシティキャロット納屋橋店

愛知県名古屋市中区栄1－2－6　名宝会館B1F　☎（052）204－0237

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鉄拳3	1'20"05	SDR－えくすたあ	ALL ポール クマ有
2	鉄拳3	3'56"18	END	ALL キング
3	ブロップサイクル Ver.2	20,695	SONIC☆えすた	ALL ストーリー
4	ピストル大名の冒険	71,700	かくだん	かっぱの3
5	ストリートファイターⅢ	4,681,300	まさに気分は最の流の月光塚TAT	ALL ヤン 3本設定
6	ヴァンパイアハンター	1,095,400	NEU	ALL ドノヴァン 3本設定
7	ヴァンパイアハンター	2,038,500	ねころけみさと	ALL フェリシア 3本設定
8				

通信欄　●とりあえず毎月2回の割合で鉄拳3の大会を開催します。日時は金曜日のPM8時からになっていますが、何日の金曜日になるかはまだハッキリと決まっていないので、詳しいことはTELにておたずねください。

ゲームプラザ　アミュー

兵庫県西宮市松籟荘7－5　竹森ビル2F　☎（0798）52－8361

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	戦国ブレード(アイン)	2,166,500	HYAKU－KTL－福里	ALL
2	ストリートファイターEX(ゴウキ)	1,524,900	超紅	ALL
3	怒首領蜂(TYPE－A－L)	62,060,190	たまご野郎	2－4
4	怒首領蜂(TYPE－B－S)	73,363,750	タランティーノ	2－4
5	怒首領蜂(TYPE－C－S)	100,181,690	みなしご蜂	2－5
6	レイストーム(RG2)	26,182,850	HYAK－TTJ会長	ALL
7	ストリートファイターⅡ(オロ)	2,940,100	ビシモン倶楽部 NO.3(TAC)	ALL
8	デッドオアアライブ		だれか対戦してください。	店長より。

通信欄　●鉄拳3も入荷してこれが載るころにはセイヴァーも入荷されていることでしょう。当店ではTVゲームが60台以上ありますが各ジャンルバランスよく入荷しているので阪神間の方は遊びにきてね♡
ハイスコア2で兵庫県はアミューだけだよ♡あそびにくるんだぁー！

ジョイランドタイトー天六店

大阪府大阪市北区天神橋6－4－9　☎（06）351－1530

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鉄拳3(シャオユウ)	5'08"75	天六バイマンR(リターンズ)	1コイン ALL
2	鉄拳3(レイ)	3'42"08	熊・くま・KUMA!	1コイン ALL
3	鉄拳3(ジン)	3'57"86	MAX－C	1コイン ALL
4	スカッドレース(初級・NIGHT)	2'07"15	MAX－C	タイムアタック ポルシェ911
5	リアルバウト餓狼伝説スペシャル(ジョー・東)	1,452,200	庵仕様人	1コイン ALL
6	リアルバウト餓狼伝説スペシャル(ホンフウ)	1,474,700	庵仕様人	1コイン ALL
7	サイキックフォースEX(ゲイツ)	2'45"76	M.U.S	1コイン ALL
8	レイストーム(R－GRAY－2)	25,743,000	HYAKU－TTJ会長	1コイン ALL ㊞

通信欄　●今回はスコア少なかったです。次は、どれを載せるか悩むぐらい多いとうれしいのですが、さて？そんなわけで当店では、スコアを出してくれる人を募集してます。初心者でもOK！スコアについて何かわからないことがあれば店員まで気軽に聞いてね。　by. SGN

ゲームセンター　ニュースター

三重県津市江戸橋1－130－7　☎（059）232－0233

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターⅢ(ネクロ)	1,760,100	KAJ=㊧	ALL スラムダンス使用
2	ストリートファイターⅢ(アレックス)	2,178,300	HKJ=ジョモミツ	ALL ブーメランレイド使用
3	バトルサーキット(エイリアン・グリーン)	3,172,100	HKJ=ジョモミツ	ALL バッドエンディング
4	バトルガレッガ(ボーンナム)	13,476,870	参考からあげ松井君	ALL
5	プリンセスクララ大作戦(キララ)	2,930,700	YAB	ALL リッチ
6	マジカルドロップ3(すごろく)	9,999,999	BAD	フール使用
7	怒首領蜂(Cタイプ・ショット)	75,703,330	参考からあげ松井君	2－4ボス フルオート
8	ロジックプロ	64,694		

通信欄　●閉店。店からでた、この言葉に常連一同、唖然となりました。
すでにこの号が発売されたとき、すでに、この店はありません。
次回からはアスリートという店で、またみなさん、お会いしましょう。
スコアラーまけるな!!

プレイスポット　ジョイジョイ倉敷店

岡山県倉敷市新田2971－1　☎（086）427－1588

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	リアルバウト餓狼伝説スペシャル(ダックキング)	1,357,800	CCB	1コイン ALL
2	バトルサーキット(エイリアングリーン)	3,315,300	JESUS	1コイン ALL 残×0
3	バルキューブ	1,461,540	(有)美輪産業	LV37 GAMEOVER
4	ストリートファイターⅢ(ケン)	1,637,800	赤いJOYJOY とりあえずクリア	1コイン ALL (神龍拳)
5	ストリートファイターⅢ(リュウ)	1,456,300	クリアしただけ…赤い JOYJOY	1コイン ALL (真空波動拳)
6				
7				
8				

通信欄　●バトルサーキット発売10日でクリア出ました。JESUS氏には感謝してます。この号が出るころにはヴァンパイアセイヴァーは出回っているのでしょうか？最近密かにヴァンパイアハンター対戦が盛り上がってる日があります。興味のある方は見にきてみては…。

プレイシティ　チャレンジャー

大阪府守口市土居町8－11　☎（06）994－7476

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂(TYPE－C)	98,211,470	F.T	2－5ボス前まで MAX394㊉
2	バトルサーキット(A・グリーン)	3,447,500	気さくなダークサイド	最終面マスタープログラムまで
3	バトルサーキット(P・オーストリッチ)	3,204,000	いかさま神父さん	ALL(天帝システムなし)
4	バトルサーキット(C・シルバー)	3,096,200	放送禁止	7面まで
5	バトルサーキット(C・ブルー)	3,069,400	S.W	7面ボスまで
6	ぷよぷよSUN	923,758	NOO	11面 16連鎖
7	マジカルドロップ3(ストーリーモード)	4,856,886	LIL	ジャッジメントブラックピエロまで
8	鉄拳3	1'20"58	S.W	吉光使用 ALLクリア

通信欄　●当店はけっこう見つけにくい所にあるみたいで、なかなか新しいお客様が増えないようなのですが（'－'）根性と気合いでどうかたどりついてほしいです〜★店員も奴・・いえ、やさしい奴ばっかりですから〜☆ぜひ来てくださいね☆☆☆　by. 氷室店員と店員B氏

ゲームランドPOPS

滋賀県彦根市高宮町太田2073　☎（0749）27－5759

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鉄拳3(吉光)	2'52"46	A.M(やっぱり悪魔のよーな奴)	ALL 2本
2	鉄拳3(ポール)	3'09"66	A.M(ほんまに悪魔のよーな奴)	ALL 2本
3	鉄拳3(仁)	3'11"83	M.S(モビルスーツ?!)	ALL 2本
4	ストリートファイターⅢ(ケン)	2,803,000	OKU	ALL
5	ストリートファイターⅢ(ヤン)	2,375,900	かーばた(なぜかヤンにこだわる男)	ALL
6	リアルバウト餓狼伝説スペシャル(ジョー)	1,712,000	Y.I(ゲーマー高校球児)	ALL Lv.4
7	リアルバウト餓狼伝説スペシャル(テリー)	1,345,500	OKU(風しん野郎)	ALL Lv.4
8	耐久バーチャロン(テムジン)	65'36"??	濱田義と(百円で1時間遊んだ強者)	3本制

通信欄　●最近常連たちが週末に岐阜の某D店に夜な夜な出没しております。けっこういいセンいってるみたいで私はとてもうれしいでやんす。この調子でいけば、POPSの滋賀県征服も夢ではない！フハハハハハ、、、ゴメンなさい。てなわけで遠征大歓迎のPOPSでした。

タスコピア江崎店

岡山県岡山市江崎468－9　☎（086）274－4384

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鉄拳3	1'34"75	IGU－M.N	吉光 ALL
2	ティンクルスタースプライツ	2,776,219	IFS－UTP－T.H	メヴィウスALL MAX51Hit
3	ストリートファイター3	3,124,400	IFS－SPN－KEI	ケン ALL P×11
4	ストリートファイターEX	1,480,700	IFS CMT－M.O	豪鬼 ALL
5	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,568,700	IFS－MDS－YAN	テリー ギース有 ALL10－5－5
6	侍魂天草降臨	4'19"77	IFS－SPN－KEI	半蔵(修羅) ALL
7	ソニックウイングスリミテッド	1,696,000	IFS－UTP－T.H	F14 ALL 逃付 目玉ボス
8	レイストーム	12,265,350	SPN－SKR－OUK	R－GLAY1 ALL

通信欄　●SPNがバラバラになって（でも解散したわけではない）新しくIFSという集団が結成されました。全員ハイスコアに対する熱意は相当なものです。これからがんばって当店のスコアラー事情を良くしてもらいたいと思っております。

チャレンジャー山本店

大阪府八尾市山本町1－7－5　☎（0729）95－0555

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター3	1'56"93	服部川カゲ	カゲ
2	鉄拳3	3'36"63	S.O	ポール
3	怒首領蜂	96,599,510	えも	2－5 Cタイプ ショット強化
4	バーチャロン	5'04"78	M.N	ライデン 2本先取
5	ストリートファイターⅢ	2,096,800	亮	ダッドリー 1c ALL
6	ストリートファイターEX plus	1,743,500	亮	リュウ 1c ALL
7	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,419,500	エ・ル・フ	詩織 1c ALL
8	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,660,000	REI	ジョー ALL HOLY

通信欄　●今回からの掲載なので、まだスコアラーがあまりいません。スコアラーの人、一度御来店ください。場所は、近鉄大阪線河内山本駅、北すぐ、1Fがファミリーマートのビルの2Fです。バーチャ3・ロンの対戦者求む。対戦タイムは、PM6or7時から。　by KCZ

パートナー六地蔵

京都府京都市伏見区桃山町西尾10－1　☎（075）611－2901

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鉄拳3(ポール)	2'05"01	ワイパリストJUN㊕	ALL
2	鉄拳3(吉光)	2'06"98	MJA(本井)	ALL
3	鉄拳3(花郎)	2'41"91	ムシュフシュ後ろ回し	ALL
4	ストリートファイターEX plus(ガルダ)	1,958,700	けんた・三沢	ALL
5	ぷよぷよSUN	183,613	a－choから来たARASHI	むずい
6	リアルバウト餓狼伝説スペシャル(ジョー)	1,517,400	DR.YKT もっといける	ALL
7	ストリートファイターⅢ(ケン)	2,735,300	MILK－Y.O	ALL
8	X-MEN vs ストリートファイター(ストーム・チュンリー)	2,495,600	MILK－Y.O	ALL

通信欄　●この号が出るころには、鉄拳3の使用キャラは何人になってるのでしょうか？ちなみに現在（5月6日）は11人。
ハイスコアも引きつづき募集中!!

ゲーム　えの木

高知県高知市旭町３－104　☎（0888）25－3293

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターⅢ	2,563,500	K.U	アレックス使用 ALL
2	ストリートファイターⅢ	2,286,200	TOM	ケン使用 ALL
3	怒首領蜂	278,465,230	LAOS－長田仙人	Aタイプ　2－7 レーザー強化
4	マネーアイドルエクスチェンジャー	341,986	Y&S	名人(59P)
5	マネーアイドルエクスチェンジャー	202,226	みぞぶちくん	名人
6	ストリートファイターEX	2,212,300	EOIOA♥	ケン使用 ALL
7	鉄拳３		熱い対戦!!	
8	バーチャファイター３	-	求む!! ニューチャレンジャー	

通信欄　●ゲームえの木朝倉店、６月１日にオープンします。ぜひ一度!!
JR朝倉駅横のブックスウィルの前です。ぜひ一度!!
新台、新機種で充実しております。ぜひ一度!!
高樽隆司があなたのお越しをお待ちしております。

アミューズメントZiZZ　大竹駅前店

広島県大竹市新町１－２－３　大竹ニチエービル１F　☎（08275）３－5994

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	マジカルドロップ３(ひたすらモード)	5,619,110	Y.T	28連鎖　10段 ふつうスタート
2	マジカルドロップ３(ストーリーモード)	2,477,858	SIN	21連鎖　サン ふつうスタート
3	マジカルドロップ３(すごろくモード)	9,999,999	KAZ	９マス
4	マジカルドロップ３(すごろくモード)	9,999,999	YUN	７マス
5	戦球(腕前半定モード)	3,600,920	SIN	L89 玉1436
6	バトルガレッガ(ゴールデンバット)	12,187,270	KEI	ALL 残×３
7	バーチャロン	2'01"28	YUN	ライデン ALL
8	ヴァンパイアセイヴァー		入荷予定	

通信欄　●ストEXプラスが好評です！ダラ外も復活してGの関係か人気！またハンターもセイバーがらみで人気がある様です。
新作はバトルサーキット４人同時プレイ可能です。４人同時でやるとかんたんになる様ですのでオススメです。ではでは。

スーパーパンキーズbyミレニアム

岡山県岡山市表町１－11－８　FANIQ岡山B１F　☎（086）227－7888

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	クレオパトラフォーチュン	12,933,660	㋟	１c ALL
2	パズルボブル３	34,268,898	EMI	28面マデ
3	怒首領蜂	173,411,370	NER－K･K㊙	TYPEC－SHOT １c２周ALL
4	とっかえだま	11,061,00	STG－MOX	シン ７面マデ
5	鉄拳３	2'33"13	白神	ヨシミツ １c ALL
6	テトリスプラス	218,200	AUKKY	１c ALL
7	ストリートファイターEX plus	1,837,000	MAI	ケン １c ALL
8	ストリートファイターEX plus	1,937,400	KIN	ゴウキ １c ALL

通信欄　●STG－MOX様遠征ありがとうございました。ついに怒首領蜂２周クリア達成!! ますますシューティングのアツイ当店です。
ヴァンパイアハンター対戦もりあがってます!!
プリクラも好評稼働中!! イラコンもやってます。

ビデオ&ゲームサークル　デューク

愛媛県宇和島市丸の内４－４－20　☎（0895）25－5726

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターEX plus(ほくと)	2,036,300	フランケンシュタイナー	ALL G掲載　41回
2	ストリートファイターEX plus(カイリ)	1,769,100	ガイルⅢ世	G掲載　20回
3	鉄拳３(吉光)	1'32"50	フランケンシュタイナー	ALL G掲載　42回
4	鉄拳３(ポール)	2'47"71	YF･20	ALL G掲載　初登場
5	マジカルドロップ３(すごろくモード)	843,874	フランケンシュタイナー	ALL G掲載　43回
6	ストリートファイターⅢ(ケン)	2,697,700	フランケンシュタイナー	ALL G掲載　44回
7	リアルバウト餓狼伝説スペシャル(丈)	1,691,700	ジョジョゼゼⅢ	ALL G掲載　５回
8	リアルバウト餓狼伝説スペシャル(テリー)	1,507,000	アニマルスピリチア	ALL G掲載　12回

通信欄　●97年春のG１“リアルスペシャル大会”優勝はF・シュタイナー（ビリー）君でした。オメデトウ！NEWGAMEも出揃いヒートUP！とくにストEX　plus&鉄拳３が熱く、対戦&ハイスコアもスーパーバトル展開中！いよいよAOUショーNo１セイヴァー直撃!!

ファミコンキッド山代店

島根県松江市山代町473－10　☎（0852）28－5311

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターⅢ	1,891,000	GUN	アレックス ALL
2	ストリートファイターⅢ	1,773,700	GUN	オロ ALL
3	ストリートファイターⅢ	2,332,300	D.O	ケン ALL
4	ストリートファイターⅢ	1,981,800	T.S	ケン ALL
5	ストリートファイターⅢ	2,109,700	T.S	ケン ALL
6	侍魂天草降臨	11'44"13	D.O	牙神幻十郎 ALL
7				
8				

通信欄　●オッス！みんな元気にゲームしてるかな？当店では同級生、エヴァ各種トレーディングカードが有るよ。他にもマジックも有るのでみんな買いに来てネ！　担当：ハタ

アミューズメントH．I．S

岡山県岡山市神下185－１　☎（086）279－3677

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターⅢ	2,703,700	FW14B－A－O	ケン　アーツ３ ALL
2	タンブルポップ	935,100	みきちゃん♡	
3	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,235,500	JRA	ホンフゥ １ALL
4	鉄拳３	2'26"05	E１００安藤	吉光 連･同無し
5	鉄拳３	2'34"80	BAD	ポール 連･同無し
6				
7				
8				

通信欄　●どもっ！新しく店長になりましたBADです。
常連のみなさん！何のゲームでもいいです。当店から全国一のスコアーを出しましょう。

エンゼルランド徳大工前店

徳島県徳島市助任橋２－43－３　苺ハウジング２F　☎（0886）56～5044

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂(オート連射)	128,597,900	MAT－Team 30－ALL	C－S型　2－5 HIT395
2	鉄拳３	1'05"70	NAL	吉光
3	ストリートファイターⅢ	2'778,000	NAL	リュウ
4	バーチャファイター３	1'33"25	RYU	アキラ
5	VV	12,154,460	PPP	２－４まで
6	中華大仙	716,100	NAL	１c ALL
7	マジカルドロップ３(ひたすらモード)	19,346,516	NIO黒帽子	超人　LV98 ふつうモード
8	メタルスラッグ	2,642,330	TAT	１c ALL

通信欄　●大学から目の前のゲーセンです。１ゲーム50円ですので、徳大生(とくに新入生のみなさん)の方は、どしどし遊びに来てくださいね。そして、バトルサーキット４人協力プレイで友達を作るべし。　by　店長

ゲーム　ストリート

愛媛県西条市大町1699－４　☎（0897）53－5783

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターⅢ	2,135,600	あしたからバイト 藤崎　凪	ショーン ALL
2	ストリートファイターEX plus	2,155,500	エヴァマスター まっと	ガルダ ALL
3	ストリートファイターEX plus	1,789,400	まっと	ゴウキ ALL
4	鉄拳３	1'54"10	まあ一応ってことで… SoDoM改	吉光 ALL
5	怒首領蜂	107,188,230	時間がない… SoDoM改	TYPE－C ２－４
6	蒼穹紅蓮隊	28,905,705	東予店もよろしく! ATF－竜雅	紫電 ALL
7	とべ!ポリスターズ	370,890	S.H	７面
8	バトルガレッガ	9,774,500	S.H	チッタ ７面中ボス

通信欄　●当店では只今鉄拳３の対戦が白熱していますが、これが載るころにはヴァンパイアセイヴァーが入っていると思うので、おそらくほとんどの人がこっちに移るだろうと思う。みなもっといろんなゲームをプレイしようぜ！　by　おそらく人のことが言えない担当者

ミスティッグ堀川店

広島県広島市中区堀川町６－４　☎（082）247－2335

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターⅢ	2,366,100	カマタリ	ケン ALL
2	ストリートファイターⅢ	2,162,200	かまたり	ハイパーボム アレックスALL
3	デッドオアアライブ	3'50"15	AX.	かすみ ALL
4	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,366,400	黒多	テリー ALL
5	ライデンファイターズ	29,905,735	TBN(めじたん)	
6	マジカルドロップ３	721,184	享	ひたすらモード スター
7	ぷよぷよSUN	399,383	SGE.	
8			●最近シューターさんたのがんばってください。	の苦悩を知りまし　by　沖健

通信欄　●熱い季節になりました。先日バーチャロン大会を行いました。ちょっと変わった大会型式でしたがそんな大会ご優勝したのは紫ノ介さんでした。発売から１年以上がたったけどまだ²バーチャロンが熱い。求むニュータイプ！ぜひ御来店ください。

スーパーアカトンボ

福岡県福岡市東区香椎駅前１－10－10　☎（092）682－0555

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂	76,074,720	BRG	TYPE－A ショット　２－４
2	怒首領蜂	140,404,630	FTC－MIY	TYPE　B ショット　２－７
3	怒首領蜂	213,987,670	FTC－MIY	TYPE－C ショット　２－７
4	アルカノイド	558,070	SGF－SHT	45面
5	マジカルドロップ３	9,959,999	RLT－BEE	すごろく 10マス
6	D&D®	3,648,857	MZK	マジックユーザー １c ALL
7	レイブレーサー	2'15"767	EPS	最上級 １速なし
8	バトルガレッガ	13,529,590	N'SA	ゴールデンバット ALL

通信欄　●ドラエモンとルーニーテューンが人気のプリクラコーナー。バーチャロンが密かに盛り上るTVゲームコーナー。くつろいだカップルが多いメダルゲームコーナー。こんな当店にみなさまぜひ１度遊びに来てくださいネ。

アミューズメントハウス　マイズ

山口県下関市横野町１－20－16　☎（0832）58－0417

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトルサーキット(イエロービースト)	9,333,600	DAN	ALL 天帝
2	バトルサーキット(サイバーブルー)	8,847,400	M･M	ALL 天帝
3	鉄拳３(ポール)	2'33"43	岩本片腕 H･K	ALL
4	リアルバウト餓狼スペシャル(フランコ・バッシュ)	965,600	SUN	ALL 天帝
5	ストリートファイター３(ケン)	2,766,000	ティラクル･ラミカル 中足当れ　ROZ	ALL
6	ストリートファイター３(リュウ)	2,714,200	オレ最弱! A･L	ALL
7	マジカルドロップ３(すとーりー)(Fool)	409,324	KOD	16連鎖 03：16
8	ステークスウィナー２(シャイニングダンサー)	31億1540万円	カスポ友の会 あきくん	ALL

通信欄　●佐賀県のWING　CLUBのみなさま来店まことにありがとうございます。ノート見て気づきました。北九州のワンモアさんトイレのノブの、ショット・ボムスイッチは、おもしろすぎました。５月19日ヴァンパイアセイヴァー稼働開始！

ハイテクセガ廿日市店

広島県廿日市市本町４－22　☎（0829）32－9530

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターⅢ	2,945,100	J.M	ケン使用 ギルに敗北
2	ストリートファイターⅢ	2,277,000	DEE	ユン使用 ALL
3	バーチャファイター３	2'19"79	M.I	ジャッキー使用 ALL
4	バーチャファイター３	2'19"20	M.M	ジャッキー使用 ALL
5	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,244,800	N.H	ボブ使用 ALL
6	タタコット	72	DCC	閉店直前 ALL
7				
8	ファンタジーゾーン		ハイスコア募集中	１Fメガロで稼働中

通信欄　●謎の遊び人サークル「PC50C」秘密のベールに隠されたその活動内容とは！？
次回「常駐ソフトは○トル・ラバー」をみんなでみよう！
（今月は、あのゲームでイベントを企画中。お楽しみに！HIR）

ゲーセンマップ募集中です！

詳しくは下を見てね！

GAME EVEZOO

福岡県大牟田市新栄町16－9　☎（0944）43－4963

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターⅢ	2,300,600	井形	1c ALL ユン使用
2	ストリートファイターⅢ	1,817,300	T・J	1c ALL ケン使用
3	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,861,500	A・U	1c ALL ジョー東使用
4	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,162,400	KEN	1c ALL ビリー使用
5	デッドオアアライブ（バーストモード）	2'27"61	VAL	1c ALL レイ・ファン使用
6	デッドオアアライブ（バーストモード）	2'35"49	AOI	1c ALL かすみ使用
7	ライデンファイターズ	46,350,390	点数稼ぎマニアGNN㊝	1c ALL ジャッジスピア
8	レイストーム	21,757,800	ABC	1c ALL R－G2使用

通信欄：●暑くなってきたけどがんばろうか。　by おやじっち

高宮ラッキーゲームセンター

福岡県福岡市南区高宮1－6－11　☎（092）524－6557

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトルサーキット（サイバーブルー）	3,573,200	今夜のKAZ	1c St7END ALL
2	バトルサーキット（キャプテンシルバー）	3,360,700	ダニエル	1c St7END ALL
3	バトルサーキット（エイリアングリーン）	10,105,500	UME	1c ALL 天帝㊒
4	バトルサーキット（イエロービースト）	26,801,500	ダニエル	1c ALL天帝㊒ 1ミス
5	怒首領蜂（C－TYPE）	120,483,260	しょーへー	1c 2－5
6	ストリートファイターⅢ（ダッドリー）	2,614,500	UME	1c ALL
7	鉄拳3（ポール）	3'19"15	今夜のKAZ	1c ALL
8				

通信欄：●ダニエル君、御来店、有難うございました。四国でも頑張ってね
P．S．原さん、GWに来なかったね・・・けいたいにTELしても出ないし。私とボルにおごるステーキは、フォルクスにLEVEL UP!!
これ見たら、ラッキーにTELして。

ゲームスポット　フォーカス

大分県大分市末広町1－1－5　☎（0975）32－4355

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂（TYPE－B－LASER）	182,522,310	1周目ゲロ低全然ダメ H.K　5月3日	2－6
2	怒首領蜂（TYPE－C－SHOT）	108,098,740	クレイジーモンキー 5月4日	2－5
3	ストリートファイターEX plus（豪鬼）	2,735,500	雄里嬢妖菜嬢復活希望 CHAエロザーマス	ALLノーミス ガルダ有5月1日
4	ストリートファイターEX plus（春麗）	2,510,600	BOW 5月2日	ALL ガルダ有
5	ストリートファイターⅢ（アレックス）	3,132,900	新生F友会AMG－E Mr.Xサン会いたい	ALL　5月5日 リュウスタート
6	ストリートファイターⅢ（ユン）	2,815,700	いっちゃいました SSK	ALL P×11
7	怒首領蜂（TYPE－B）	58,861,720	H.K　2月10日	ALL 1周2570万
8	SCI	10,005,100	SCIスペシャリスト SGTマエダ	ALL　4月29日 M.Kの友人

通信欄：●この店にフリーノート（コミュニケーションノート）ができてはや数ケ月。しかしノートの大半を店員のM.A氏が書いているのが現状（笑）。みなさん、フォーカスに遊びに来た際はぜひM.A氏のためにも書いてあげてください。　by CHAエロザーマス

WING CLUB

佐賀県武雄市武雄町大字昭和58番地1F（中）　☎（0954）22－5411

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトルガレッガ	14,486,840	クリアしただけ	4号キトンI 1c ALL 245万 ㊺
2	鉄拳3	1'12"65	KOH	吉光 1c ALL
3	鉄拳3	1'09"40	もちろんパンダ	ポール 1c ALL
4	鉄拳3	6'16"88	もう限界金がない。	エディ 1c ALL
5	レイストーム	17,444,800	ポチ	1c ALL ㊺
6	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,743,300	えっぐ	ジョー東 1c ALL
7	グラディウスⅢ	978,350	2－2抜けたから今度は2－7	1c　2－6 TYPE－B㊺
8	マジカルドロップ3	ハイスコア募集		

通信欄：●毎月第4日曜日ゲーム大会、盛り上がってます。
あなたもチャレンジしてください。

ビデオ・イン・キャッスル

福岡県北九州市小倉北区京町2－2－16　☎（093）551－5193

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトルガレッガ ㊺無し	9,986,450	死体マニア	1c ALL チッタ使用
2	ティンクルスタースプライツ ㊺無し	1,711,650	・・Q	1c ALL メヴィウス使用
3	ストリートファイターEX ㊺・㊙無し	1,121,300	MKZ	1c ALL ザンギエフ
4	サイドアームズ ㊺無し	1,802,800	R.K.CLOHIS	1c ALL
5	ストリートファイターⅢ ㊺・㊙無し	2,135,400	GMC.DURAN	1c ALL ダッドリー使用
6	ライデンファイターズ ㊺付き	4,521,480	死体マニア㊙	1c ALL スレイブ使用
7				
8				

通信欄：●アタリ社製『サンフランシスコ・ラッシュ』入荷しました!!下水道、ループ、そしてビルの上、走る所が盛りだくさん!!
是非1度、お試しください！（って養○酒のCMみたい?）

ゲームイン　ナハⅡ

沖縄県那覇市松尾2－22－19　☎（098）861－8361

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,735,200	UNE－㊦	1c ALL SSS×14 ジョー東
2	ライデンファイターズ	49,771,850	K・K	1c ALL スレイブ使用
3	ぷよぷよSUN（ふつうモード）	740,676	元・宮崎アルル NHK	1c ALL MAX16連鎖
4	怒首領蜂（タイプC SHOT強化）	100,767,150	S.H	1c 2－3
5	タンクフォース	1,062,800	ハーラ	1c全36面ALL ノーミス残6機
6				
7				
8				

通信欄：

アミューズメントスペース31

大分県大分市大字皆春100－2　皆春プラザ内　☎（0975）23－5060

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター3（アキラ）	2'19"71	ギガアキラ	ALL
2	怒首領蜂	169,037,840	H.K	2－6
3	鉄拳3（ポール）	3'33"25	ETO	ALL
4	ストリートファイターⅢ（ショーン）	2,588,000	???DAI	ALL
5	ストリートファイターⅢ（ユン）	2,513,600	LSD	ALL
6	ストリートファイターⅢ（アレックス）	2,593,500	Mr.X	ALL P×7
7	ストリートファイターⅢ（ダッドリー）	2,585,600	Mr.X	ALL
8	ストリートファイターⅢ（ケン）	2,722,200	ETO	ALL

通信欄：●ハイスコア募集中！ヴァンパイアセイヴァー☆Gダライアス☆ロジックプロ2☆バーチャファイター3.1（仮）☆大分自動車道を通行する際にはキリに注意しましょう。いきなり真っ白になります。必ずライトONで走行しましょう。冬場は必ずチェーンを用意しませう。

アミューズメント　ラージ

福岡県山門郡三橋町下白町6－6　第1栄和ビル1F　☎（0944）73－9408

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターⅢ	3,418,400	会社のチコクに気を付けよう。　MUGEN	ALL ケン
2	ストリートファイターⅢ	2,756,200	集合時間に気を付けよう。　おとーさん	ALL ヤン
3	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,634,300	IMO	ALL　ジョー SSS×13
4	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,425,000	ラージの店長バリンブカッコイイ　KNT	ALL不知火　舞 SSS×7
5	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,305,200	俺は、アスカ派だ!! 店長カッコイイEVA	ALL　マリー SSS×3
6	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,298,400	アミューズメントラージは、福岡県!!KOU	ALL　アンディー SSS×5
7	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,022,500	決して大分県ではありません!!　KOU	ALL　ローレンス SSS×2
8	バーチャファイター3	2'03"71	XYZ	ALL カゲ

通信欄：●10ヶ月待ってやっとの思いでバーチャロンを入荷しました。それと最近やたらX－MENvsSFの対戦が盛り上がってるんで福岡県の柳川に川下りしに来た方は、御来店をお待ちしています。
P．S．ゲームはバーチャロン以外50円です。　by ㊚大橋　亮!!

狙うぞハイスコア!!2の次回の〆切日は、

8月3日(日)

（合併号のため1カ月先になります）

を予定しています。

ゲーセンマップを募集しています！

狙うぞハイスコア!!2掲載店はもちろんですが、読者の方もオススメゲーセンも募集中です。こんなお店がある！とか、こんなゲームが置いてあるよ！等、簡単な紹介もOK！地図を付けて下記までお送りください。

〒101　東京都千代田区神田神保町1－26　新声社ゲーメスト
「狙うぞハイスコア!!ゲーセンマップ」係まで

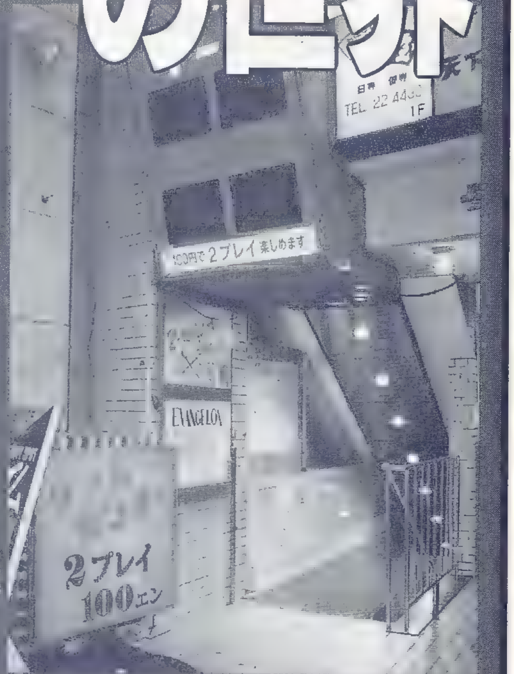
ハイスコアラーの世界

ハイスコア集計再開でいよいよ勢いが増している仙台のスコアラーに逢いに行ってきました！

プレイランド エフワン

宮城県仙台市青葉区中央2－6－6
（022）261-5782
営業時間／9：00～24：00
筐体数／ビデオゲーム65台、プライズ4台、ダライアス筐体1台、計70台
スコアに対するお店の姿勢／狙っている人たちに話を聞き、できるだけ良い状態でプレイできるようにしている。

担当：きらり屋



東京よりもだいぶ肌寒い5月半ばの仙台は、青葉祭りで盛り上がっていました。そしてお祭りをしのぐ勢いで別の盛り上がりを見せていたのが、仙台駅近くのB1階にあるゲームセンターエフワンです。

階段を降り立ったとたんに黒山の人だかり！この日店内ではヴァンパイアセイヴァーの大会が開かれていて、店の奥までたどり着くのも困難なほど、人、人、人！であふれかえっていました。

そんな入り口付近の熱気を通り越した辺り、横っちょの壁面にカラーイラスト入りのスコアボードを確認。向かい合わせの壁にもシンプルなモノクロのボードがあるのですが、そっちは昔使っていたものでした。そう、エフワンは今年に入って「めざせハイスコア！」コーナーに復活した、過去の歴史を持つお店。事情により、スコアができなかった間バラバラになっていた仙台のスコアラーたちが、この春から再び集まり始めています。影の仕掛人、店員のジャスティスメン氏の気合の入り方はことのほかすごくて、

「メンテはすべて私が愛を込めてやってます」

と言い切るほど。スコアを狙っている人の意見をマメに聞き、細かな調整も手間をいといません。

ニューゲームとスコアラーがやるゲーム（ここはシューターが多いので主にシューティング）がバランスよく入っているこのお店。やや細長い造りになった店内に、うまく分けて置かれている環境もプレイしやすそうです。


セイヴァーの大会は大盛況。今後もイベントをやっていく予定。

奥のほうのシューティングコーナー、マニアの薫りが漂う一角で常連を捕まえての取材が始まりました。

なかなか現れなかった戦国人氏が夕方になってようやく顔を出したのですが、来た瞬間、踵を返して去っていったまま一向に戻ってくる気配がありません。こりゃー困ったという訳で、どんぞう氏と吉村氏にお願いして付近のゲーセンを捜索してもらったところ、戦国人氏を発見。図々しくもよそのお店に押し掛けてインタビューすることに…（苦笑）。

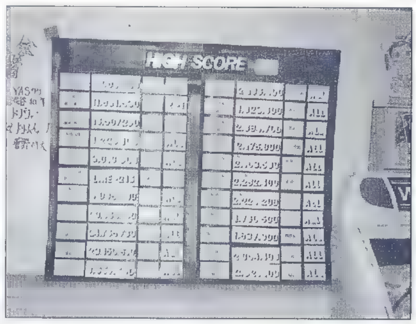
稼ぐど手ツイ戦国エース天外の人に逢ってきました

戦国エースといえば、いわずと知れた運ゲーです。運ゲーっていうのは、プレイヤーの実力とは関係なく、運の要素で点数が高くなったり低くなったりするゲームのことで、その度合い（ひどさ？）はゲームによって色々あります。

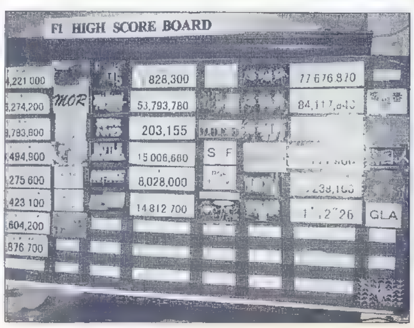
戦国エースの場合、1面が4種類あるのですが、そのうち4分の1の確率で出てくるサクラ面がまずこなければ、スコア的には捨てゲーになっちゃうんです。そして最後に現れる9個の地上物から、アイテムやボンバーがたくさん出なければ、また捨てゲー。そしてここがうまくいっても、途中の2種類いるボスのうちのどちらが出るかによって点差がつき、さらにラスボスも2種類いて、2周目でも同じ運が試されます。

まさに運づくしのなか、これら

むかしといま



以前使っていたボードは、常連さんの家に大切に保存されていました。

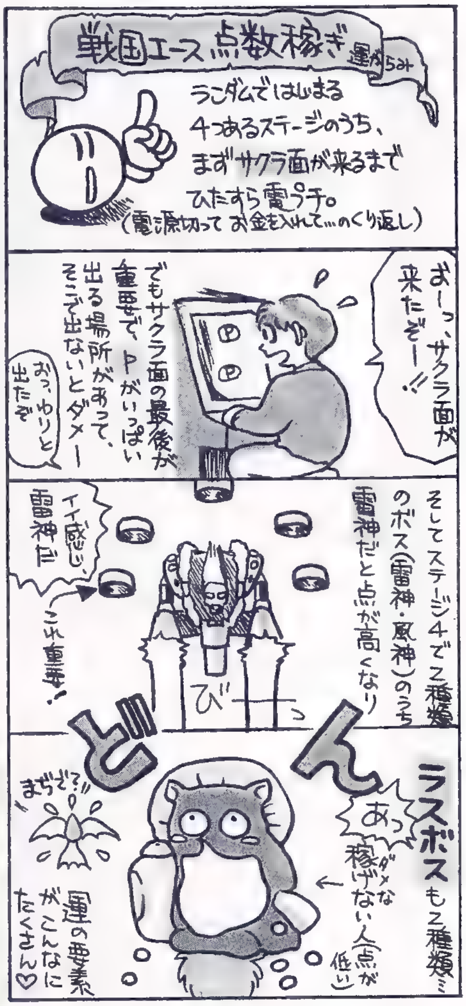


そして今は新しいカラフルな（写真で見せられないのが残念）ボードが。

の条件を満たしてようやく全国トップに手が届くチャンスがくるのです。もちろん運がいいだけではダメで、運プラス実力、精神力を要求されます。そしてもうひとつ重要なのがお金の問題。戦国エースの天外でトップを獲った戦国人氏も、1回目の全一のときにボーナスをすべて使い切ってしまったほど。

スコアラーは普通、実力が報われないので運ゲーを嫌う傾向にあるのですが、戦国人氏はこういう運ゲーを好んでやっています。一見穏やかな彼ですが、「とにかく好きなゲームは取れるまでやりたい！」という信念の持ち主で、そのための時間は惜しみません。

次に狙っているゲームに関しても、「1、2年かけてじっくりとやりたい」とまで言うほどの、根気強い方でした。



仕事があるのに来てくれた人も…



この日エフワンには大勢のスコアラーが集まってくれました。タツジンで初のトップを獲って以来、この業界にハマったMDS-Ⓓ氏。バツグンBタイプ2476万点、首領蜂Cタイプもスゴイお師匠氏。ストライカーズ1945で219万点のTrfx-MSA氏。ハイテクセガ吉武氏、あぶそうぶ・猫研・(ペ)氏、MOR氏、JOHNNY氏、PGP-まちゃみ氏その他多くの皆さんが取材に協力してくれました。

「あげだまボンバー!!」は拡散ボンバー(なのか?)

そしてゲーセン閉店数十分前、待ちに待ったヤキソバンDX氏が現れました。事前に「見かけは怖いけど、話すとそうでもないよ」と話を聞いていただけに、ちょっと不安。オールバックに切れ長の目の人がこちらに近づいてきましたが、もしかしてこの人が…、

「遠藤さん（ヤキソバンDX）やっと来たよ」

というお師匠氏の言葉に「あ、やっぱり」とうなずく私。しかし！そのゲーマーらしからぬ風貌に、実はこのとき非常～にびびっていた私は、「初めまして。ゲーメストからハイスコアラーの取材できました。ところで…、ヤキソバンさんって怖いですね」

やっべー。何てことを！

「え？あー、よくいわれますけど（しかしその表情は変わらず、心の動きまではわからないが…）」

見た目とは裏腹に、その柔らかい口調にホッとする私。とりあえず取材を開始することに（でも本当はすごくいい人だから、みんな見た目で決めつけないようにね、って私が言えた義理じゃないが…）。

しかしこのヤキソバン氏、素人が1周クリアするだけでもかなりキツいといわれている達人王を、何と7周もしちゃうというから驚き。でもそのかわり、煙草がないと緊張して、ただの一般人と化してしまう一面も。特に2周目以降の発狂した5ボスや6ボスは「吸わなきゃ緊張してやってらんない」とか。

達人王って、片時もコンパネから手を外せないほど忙しいゲームなので、タバコを吸いながらプレイするというのは本当に至難の業。でも、ヤキソバン氏からしてみたら、タバコなしでプレイするほうがよっぽど至難の業だとか。

という訳で、開発された吸煙パターンを紹介しておきたい。ヤキソバン流2-5パターンは、ボス直前のザコラッシュ終了と同時に「パクッ、カチッボッ、すぱ～」というのが一連の動作として組み込まれています。2-5の凄まじい攻撃をかわしながら煙草を吸わなきゃプレイできない、というのもすごいけれど、周回を重ねようがボス手前であろうが、お構いナシにレバーを片手で操作できてしまうのも恐ろしい。

ちなみに、普段1周するのに約5本消費し、7周目3面で796万点で終わったときには灰皿が山になっていたというから、もうちょっと身体いたわったほうがいいですよ。

以前付けていたサングラスは最近していないようですが、一度グラサンで「ぱっか～」と煙草をふかして、達人王2-5ボスをほふっている姿を見てみたかったですね。



仙台エフワン・ハイスコアラー



前列左から
●JOHNNY大滝
●ジャスティスメン
●戦国人
●ヤキソバンDX
中列左から
●MAT
●FEA-TND
●お師匠
●MDS-Ⓓ
●H&H-NOA

後列左から
●Trf×MSA
●ハイテクセガ吉武

皆さん夜遅くまで取材に付き合ってくれてどうもありがとう！お疲れさまでした。
遅刻／PGP-まちゃみ
早退／あぼそぅぶ㊦
MOR-TUYO

お店の態勢はバッチリ！後はみんなで盛り上げるしか

こんな不思議なプレイヤーを抱えたエフワンは、これから益々盛り上がっていく気配。ジャスティスメン氏は、

「基板は持ち込みOKです。持ってくればすぐにでも稼働しますよ。遠征者はいつでも歓迎しております」

と、胸を張って来る者は拒まずといった感じです。

エフワンの広すぎず狭すぎないスペースのゆとり具合が、今回私はひじょ～に気に入りました。特に奥のほうの怒首領蜂やバトルガレッガの並んだ辺りが、溜まりやすくて観戦するにもちょうどいい。で、その辺りでスコアラーのプレイを見ていた一般のプレイヤーに話を聞いてみました。

「うまい人のプレイは見ることで自分の勉強になります」

「手品みたい、憧れます」

「ハイスコア狙いたいって思ったこともあるんだけど、一般人の、やってみるかーって感覚じゃダメみたいですね」

など、ヤル気のある若い人たちも意外に多いので驚きました。彼らはシューティングは他の店で練習して、ここではスコアラーが狙っていそうなゲームはあまりやりません。そういう場の空気がここにはあるのです。広すぎず狭すぎない空間の中で私もこの日一日だけでしたが、同じ場の空気を味わうことができました。きっとこれからも先達が頑張ってくれるだろうから、若い人たちも負けずに頑張って!!



COMIC☆GAMEST 月刊コミックゲーメスト

巻き起こせ、奇跡の風！ 魂の疾風怒涛号

定価500円(税込)

8月号は6月30日〈月〉発売

こーんな雑誌、見たことないっ！今一番はじけてる、ゲームファンのための投稿誌!!

大人気シミュレーションゲーム

絶対満足の巻頭特集！女性ファン必見！

「アンジェリーク」を大特集!!

- ●読者の超美麗イラストが満載！
- ●話題のコスプレコーナーが充実！
  コスチュームの作り方講座も大好評！
- ●他誌を圧倒！個人情報コーナー
  「絶対ボツなし!!」全員掲載、個人情報も充実しています！
- ●話題沸騰！人気投票コーナー
  人気ゲームとゲームキャラの人気投票ベスト20が大ブレイク！

あて先　■ゲーメストワールドでは、常時投稿を募集しています（詳しくはゲーメストワールドを見てね）。
〒101東京都千代田区神田神保町1-26　（株）新声社
ゲーメストワールド「○○○」係　※○○○はコーナー名を書いてね



（千葉県　鷹代なびきさん）

GAMEST WORLD ゲーメストワールド VOL.20

定価550円 6月25日発売

ゲーメストムックEXシリーズVol.22　プレイステーション版

ZERO DIVIDE2 -THE SECRET WISH-

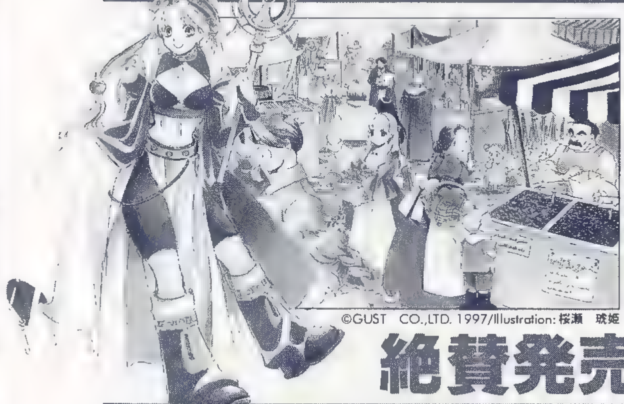
6月27日発売予定
本体価格1250円 A5判



蹴って、殴って、破壊しまくる！ あの、名作格闘アクションゲーム「ZERO DIVIDE」の続編が、装いも新たに登場だ！
いつも、EXムックを愛してくれているみんな、どうもありがとう。今回も、親切なシステム解析をはじめ、キャラクターごとの技表や、2P・CPU対戦攻略もバッチリ攻略。まさに、ユーザーにやさしいキッチリとした作りの攻略本となっているぞ。さあ、キミもこの本でゼロディバ2を極めよう！



ゲーメストムックEXシリーズVol.20　プレイステーション版



マリーのアトリエ ～ザールブルグの錬金術士～

目指すは究極のアイテムづくり!?

材料探して調合タ～イム。こんなゲームは初めてだ。そんな、ニュータイプRPG「マリーのアトリエ」をスミからスミまで攻略だ！
アイテムを作るための製法はもちろん、その元となる素材のデータベース。そして、登場人物達の綺麗な原画や設定資料など、立派な錬金術士になるための方法をイラストを交えながら攻略しているのだ。さあ、キミもマリーと一緒に究極のアイテムを創り出そう！

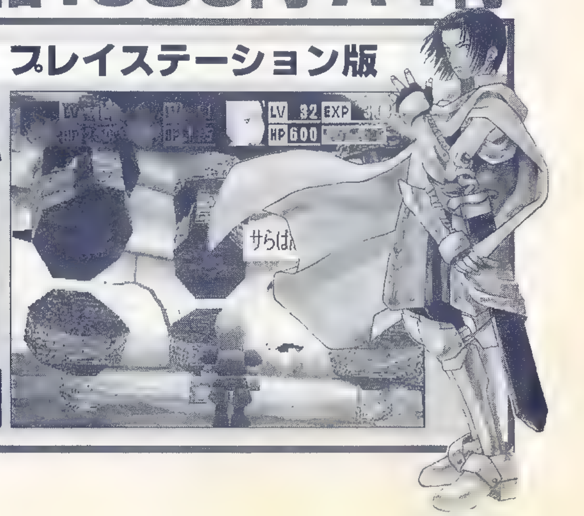
絶賛発売中 本体価格1580円 A4判

ゲーメストムックEXシリーズVol.21　プレイステーション版

Neorude ネオリュード

迷宮の謎を大公開！

次々と襲いかかるモンスターの群れ。行く手をふさぐ難解なトラップの数々。これを解くのは一筋縄ではいかないもの…。このゲームを攻略する、それはEXムック編集部に課せられた宿命だったのだ。その理由は、一目見れば明らか。こんなに個性豊かでおもしろいゲームを逃しておく訳にはいかない。だから、徹底攻略！ そして、必殺技オリジナルイラストも満載。 この１冊でキミの心も満足度120%間違いなし!!



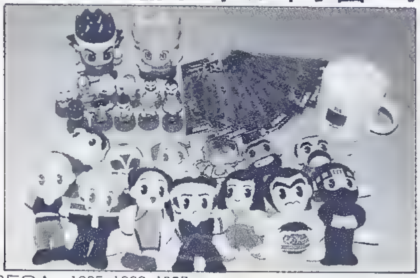
絶賛発売中 本体価格1250円 A5判

7月15日号プレゼントコーナー

締め切り　7月15日必着
発表　8/30・9/15合併号
ハガキ　160ページ

セガ・エンタープライゼス提供

3「バーチャファイター2」お守りキーホルダー
「バーチャファイター2」BIGキャラスタンプセット
「バーチャファイターキッズ」貯金箱バーチャバンク（アキラ／ジャッキー）
「バーチャファイター3」キーチェーンマスコットセット
JAVA TEAバトル甲子園　VF3マグカップ



「CESA大賞及び、各賞の受賞おめでとうございます!」とまあ、数々の受賞をされたセガさんよりVFシリーズグッズをプレゼント。

各1名様

ゲーメスト提供

1「怒首領蜂」基板

超弩級STGの基板をプレゼント!。コレさえあれば思いきり蜂と熱い戦いができる。



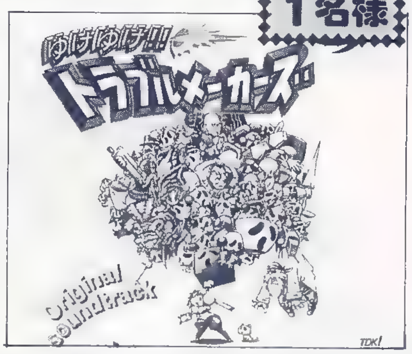
1名様

TDK提供

4「鈴木真仁」サイン入り「ゆけゆけ!!トラブルメーカーズ」CD

1名様

「エニックストレジャー」が贈るNINTENDO64対応ソフト「ゆけゆけ!!トラブルメーカーズ」のオリジナルサウンドトラックが5月21日に「TDK RECORDS」よりリリースされた。このCDに「鈴木真仁」さんのサイン入りで1名様に。ゲームに関しては今号のコンスポで紹介されているぞ。



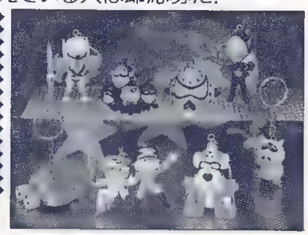
バンプレスト提供

2タツノコキャラクターフィギュアキーホルダーセット
仮面ライダーソフトキーホルダーセット

20代なら誰もが知っているアニメと特撮のキーホルダー。黒だこぶらざーずと歴代ライダーの名前をすべて覚えている人は即応募だ!



各1名様



ゲーメスト読者サービス部提供

6零豪鬼Tシャツ　ナコ&リム夫婦湯のみセット　妖精さんマウスパッド

今号から新たに読者サービス部の製品をプレゼントすることになりました。というわけで、今号はこの新製品3点です。



5名様





各3名様

カプコン提供

5「バトルサーキット」ポスター

かなり久々に出たカプコンの横スクロールアクション。この近未来アクションのサイバーなポスターを5名様にプレゼント。やったぜ、おやびーん!

5名様



次号予告

ゲームセンターを
10倍おもしろくする本

GAMEST
VIDEO GAME MAGAZINE

毎月15日・30日発売

明日の勝利をつかみ取れ！



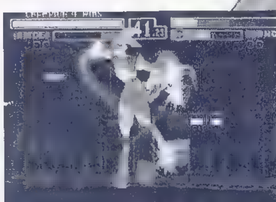
通巻200号までカウントダウンが開始された！あんな企画やこんな企画なども用意しているぞ!!
次号のゲーメストでは、発売が見え始めたK.O.F.'97、MSHvsSF、G-DARIUSの魅力に迫る！さらに鉄拳3、V-セイヴァーも気合で勝負をかける！！シューティングならソルディバイド、怒首領蜂を要チェック！このほか新作ゲームの紹介や、連載記事なども充実！とにかく次号もゲーメストから目が離せない!!

今年はどのチームを使う？（SNK）
ザ・キング・オブ・ファイターズ'97

新たな戦士も加わりさらに熱い！？
マーヴルスーパーヒーローズ vs ストリートファイター（カプコン）

お気にのキャラで楽しんでる？
ヴァンパイアセイヴァー（カプコン）

果たして熊とパンダに愛は成るか！？
鉄拳3（ナムコ）



©EIGHTING/RAIZING 1997
©1997 HUDSON SOFT

攻略はここまで進化する！

■ロストワールド（セガ）／Gダライアス（タイトー）／バーチャファイター３（セガ）／ストリートファイターⅢ（カプコン）／ブラッディロア（ライジング／エイティング／ハドソン）／ソルディバイド（彩京）／電車でGO！（タイトー）／バトルサーキット（カプコン）／グルーヴオンファイト（アトラス）／ほか



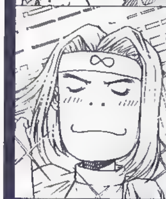
©TAITO CORP.1996

※この告知内容は変更する場合があります。ご了承ください。

ゲーメスト次号（No.198）
予価540円
6月30日(金)発売！



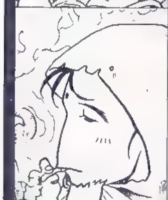
●昔はハードの問題もあって、アーケードゲームは家庭用のものより優れものが多かったけど、最近は全く逆になりつつある。ハード面では今も状況は同じだろうけど、根本のゲームに華がない気がする。相変わらず対戦格ゲーが幅を効かしているようじゃあだめな気がする。家庭用のほうが遊べるものが多いし（育成ものは許さんけど…）。ゲーム開発陣にさらなる新人類はいないものなのだろうか…。　（骨折の後遺症で背筋がまだ痛い　ずるずる）



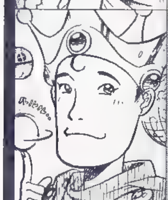
●『業界初・がんばったぜ対談～語り手／ももやん&渕健～』
Ⓜ俺は今日は家庭用の話をしたいと思う。
(渕)ならばアレだな。オヴァン・レイだな。サターンゲーの。
Ⓜうむ。オレは前作のクオ・ヴァディスで個人的にエラい目にあったんで、続編とも言えるこの作品は全くノーマークだった。
(渕)なぜか私がと一とつにこのゲームを衝動買いしちまったんだよな。並々ならぬ「雄度の高さ」を感じたと言おうか（下に続く）。



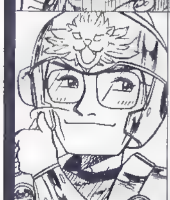
（上からの続き）Ⓜアニメパートだけに金をかけているという噂を聞いたが、実際ゲームをプレイしてみると、戦場の臨場感を感じさせる良質のゲームだった。人バンバン死ぬしさあ。
(渕)キャラも立ってたよね。俺はネリーやマダムがお気に入りさ。
Ⓜさっき言ってた「雄度が高い」ってのと話が違うじゃねえか。
(渕)それはそれ。なんか戦争反対って感じだよね。
Ⓜ&(渕)戦争はアカン。～放課後強履倶楽部～



●もう長いこと、それこそ物心がついたころから身についた貧乏性。そのリミッターがわりと外れかかっている。今日この頃、ついにギャザにも手を出しちまいました。食い物に金がかか（け）らないからまだいいけど。この先まだまだアレとかアレにも…。
　金はもちろん、時間も足りないね。セイヴァーはイケてるし、MSHvs～は待ちかまえているし…。もっと金と時間（と体力）がほしいもんだね。　（今度こそ、誕生日までには…ギィ）



●アイランドムックで私からのプレゼントがエレキギターとなっていますが、あれは電子ギターの間違いです。本人が言うんだから間違いないです。前にも言ってあったんだけどね。最近では、コンビニで衝動買いしたトバル2で遊んでいます。クエストモードで鍛えたチャコの左足は、正しく黄金の左足となった。つかんでからローキックばかり入れてたからね。でも、クエストモード自体、あれは難し過ぎるよ。唯一納得できない点だ　（W・KEI）



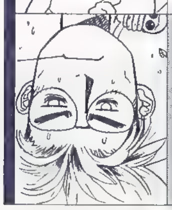
●ヒマになったので18禁ゲーという未知の領域にチャレンジしようとしたところ、ひーこー先生に勧められた「YUNO」において久々に3日間で40時間のハマリを記録。Hというわけではなかったが、別の意味で18禁だった。理論が難しくて、そこらの高校生じゃ話を楽しめなさそう。ちなみに、もう98動かしてません（今はもっぱら「あすか120%エクセレント」）。
（1日平均10時間睡眠になったはまー）



●対戦で負けた。少しムッとしているところに友人が「そんなもんだって」なんていいやがった。もうムック。←ここで少しだけ落ち着いて、なんで僕は怒ったのか原因を考えてみる。対戦に負けて腹を立てただけ。怒ったままだと友人の言動は“あおり文句”と受け取れてしまう。しかし練習してまた挑もう、次は頑張ろう。そう情動をコントロールすれば、友人の言動は“ねぎらいの言葉”と理解できる。心の知能指数を磨こうかなぁなんて思ったりして（借金）



●ど～も～。後記初登場（後記の編集は一時期やってたが）の松山祐之介です。ゲームと模型が趣味の私にとって、ゲームキャラの模型化はうれしいかぎり。でもフィギュアばっかりでまだまだメカものが少ない！バーチャロンが模型で根強い盛りあがりを見せてくれているだけに、他のメカものにも頑張ってほしいのだが…。まあ、売ってないなら造るしか！やっぱイメージがカタチになって目の前に現れるのって楽しいからね。　（松山祐之介）



●暑くなったので昨年の夏服ズボンを出したところ、ウエストがキツイって言うかボタンが止まらない。恐る恐る体重を計ると、昨年よりも10キロ弱も加算されていた！将来は鬼平のようなスタイルと丁髷に憧れてはいるが、このままでは腹だけ膨れつづけそうなので、とりあえずジュースや間食をやめた。あとは規則正しい食事と睡眠だが…、この仕事を続けているかぎり、ムリかなぁ。
（P.Book2400は期待外れ！M.Pad2000に期待の俺しもでん）

OPINION 論

対戦ゲームの攻めと守り

石井ぜんじ

対戦格闘ゲームの面白さは、一言で語れないものがある。だが、攻めまくれる攻め攻めのタイプと、守れるタイプの2つに分けることができると思う。

ストリートファイターⅡのシリーズは、いったん攻めに入ればかなり攻められる。だが、無謀に攻めていくと返し技をかなりくらってしまう。ストⅢ、ストZERO2などはややディフェンシブだと思う。

3D系では、VF2がディフェンス的であるとよく言われている。一方、鉄拳シリーズは見切って受けにくいタイプ。2Dでは、ヴァンパイアシリーズ、KOF'96などはオフェンシブなゲームであるといえよう。

ゲームセンターには、どちらのゲームもあってほしいものだ。どちらにも、面白い点があるからである。

オフェンシブなゲームは、攻めに工夫を重ね、手に攻めの動きを覚えこませたほうが強い。その人のアイデアで作り上げられた攻めは美しいし、見た目にカッコいい。

だが、それが裏目に出ると、初心者が瞬殺されるゲームになる。受け切れず、自分が対戦しながらうまくなるのが難しい。

その点、ディフェンシブなゲームは安心感がある。相手の動きが読めていれば返せるし、落ちついて納得ある闘いができるからだ。ただ、ディフェンシブな面が強すぎると、わざわざ考えて攻める気がなくなってしまう。

どちらも一長一短あるが、ゲームの雰囲気に合わせ、どちら側に片寄っているゲームも存在すべきだと思う。すべてはバランスで、その攻めに対して、プレイヤーがいかに考えて修練を続けたかに対して、どのくらい守れてしかるべきか決まるという側面もある。

実際にはゲームの面白さは、別の部分にも大きく左右される。ゲームバランスだけで対戦ゲームを語るのは危険なことである。まず面白そうかどうか感覚を大事にして、そこから出発すべきだと思う。

だが、あえて言えば、ゲームはうまい人が勝てるものでなければならない。それが最大のプレイヤーの納得感につながることだろう。

うまいというのは、2つの側面がある。1つは、工夫され、考え尽くされた戦法である。意表を突く攻めは、プレイヤーをうならせる。

また、ワンパターンの攻め、楽に考えつく攻めが返せるのも大事である。読み勝っているのに返せないのでは、納得できない。

読みと工夫に勝ったプレイヤーが、カッコ良く勝てる。それが対戦格闘の理想だろう。

表紙の裏をとれ

そうですねぇ～ティムバートンライクなんですけど…。伝わるかしらん?つかいづらくなったからってデミトリ見捨てないでね。みんな。

先日ナンジャタウンに友人と行ったがいいっすよ。へんな話、室内だしすごくスペースがぎられてるしって考えたけど、いいっすよ!!モリーの魔術もいいけどアライさんの行動も最高!!アライさぁ～ん。　藤原ひさし

■待って～もうひとこと

先日、竹芝ニューピアホールにて開催された「全日本ストリートファイターⅢ」大会におきましては、多数のご来場、本当にありがとうございました。大いに盛り上がったこの大会の模様は、次号にてお届けする予定。お楽しみにね！

さて、我が新声社ビル1Fに新しくオープンしたゲームセンター「G-Model」にはもう足を運んでくれたかな?まだの人は今すぐGO！だ。　（こーじ）

GAMEST　7月15日号

■平成9年7月15日発行　第12巻11号通巻197号
■発行人　加藤　博
■編集人　高橋己代子
■発行元　株式会社新声社
〒101　東京都千代田区神田神保町1-26
電　話　03(3293)9321
編集部　03(3293)9324
営業部　03(3293)9326
■印　刷　凸版印刷

◆編集
石井ぜんじ　APAPA　ずるずる　FRS-N,O　C・LAN　KAL　MOMO　ジョッキー★笹岡　いなりん　ぴぐ　田渕健康　アディオスToshi　がっちん　ギィ　ACE　K-TAN　珈琲ふりーく　GED　DAN　ハマー　キャサ夫　GYU　MVP　SHO　伊勢猫　しじみ　借金　KMT　CHU　P・鈴木　河本きらり屋　RED　京城　フニャ夫　スー　ちゃっきー　善之字元帥　DS-Ⅰ　猿渡雅史　霜田和人　鈴木規康　辻本圭介　山下浩志　北裏裕章　青木珠美　田川祐一郎　二田祐樹　入澤英明　松田史征　花沢貴宏　嶋田雄吾　松原法史　加賀栄臣　野口孝広　橋爪孝雄
◆協力スタッフ
斎藤和義デザイン室　西村光賢　ローリングストーン　エジマ企画　斎藤若子

これはゲームセンターの革命である!!

ゲーメストのゲームセンター

G-Model

ゲーメストモデル

営業時間
フロム 11:00
▼
ティル 23:00



G-Modelは
1石7鳥の巻!

G-Model(じーもでる)の見どころベスト8

1 筐体が新品である!
G-Modelはピカピカだ

2 伝説の書をつくれ!
コミュニケーションノートの設置!

3 友達になろう
G-Modelは4人同時プレイ台あり

4 スコアラーよ集え!
G-Modelはハイスコア集計店

5 テクニックを盗め!
G-Modelにはメストライターが来る

6 天井がキレイ
なんだかわかんないけど天井がキレイ。

7 疲れたら買い物だ!
G-Modelは下の階がマルゲ屋

8 ライターズ・セレクトシステム!
ライターの思い出基板を稼働



▼G-Model店内

こんなG-Modelは嫌だ!

- 履き物を脱がないと入れない
- 店員さんに心拍数を計られる。嘘がばれる。
- 自動ドアがゴム動力。
- 地下1階のマルゲ屋に行くにはテレポートで行くしかない。
- ナムコのエレメカ「アブノーマルチェック」の百人組手が毎日行われている。

…次回へつづく



住所:東京都千代田区神田神保町1-26
TEL 03-3293-9325

マルゲ屋に兄弟ができるよ!!

〈マルゲ屋神戸三宮店〉
★7月12日(土)オープン予定
★JR三宮駅から徒歩5分
※備考 ニックネーム マルゲ屋三ちゃん

〈マルゲ屋荻窪店&G-Model荻窪店〉
★8月上旬オープン予定だ おばあちゃ～ん
★JR地下鉄荻窪駅南口出てすぐ!

◆マルゲ屋神保町本店の営業時間がエクステンド!!
11:00～21:00 好評営業中!

VF3(バーチャファイタースリー) バトル甲子園 予選大会開催

開催日:6月15日(日)
●マルゲ屋神保町本店 +G-Model
●マルゲ屋札幌店

■人材募集■

【勤務地】①マルゲ屋荻窪店 ※アルバイト募集
②G−Model荻窪店 ※アルバイト募集
③マルゲ屋神戸三宮店 ※アルバイト募集

【応募】履歴書(写貼)と詳しい職歴書をお送り下さい。書類選考の上、面接日をご連絡します。
尚、20歳未満及び学生の方のご応募は、原則としてお断りさせていただきます。

【送付先】①,② 株式会社マルゲ屋 本社
〒101 東京都千代田区 神田神保町1−26
TEL 03-3293-9069 担当/相沢まで
③ 株式会社マルゲ屋 大阪上六店
〒543 大阪府大阪市天王寺区上本町 6−3−31−119 うえほんまちハイハイタウン1F
TEL 06−775−9348 担当/沼田まで

特報！敵はドンドン弱くなる！（自機もだけど）

SOL DIVIDE ソルディバイド™

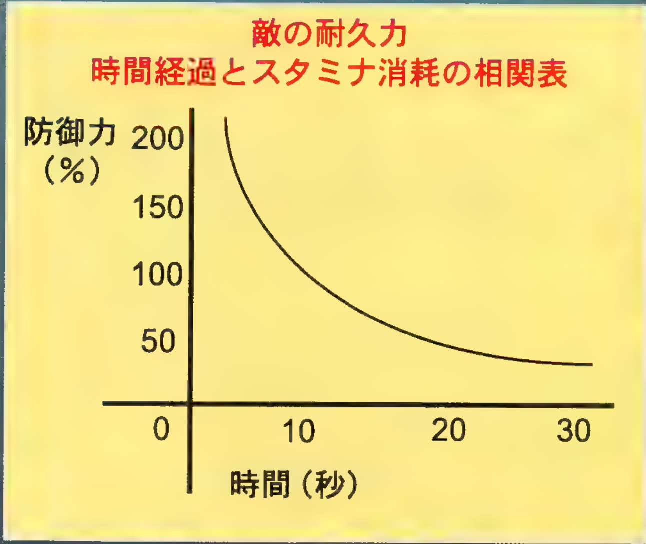
©1997 PSIKYO

今回は中盤のハマりどころ、ストーングリフォン戦までを攻略。苦手な敵は魔法を使ってしまえば楽に進める。

基本戦術指南その2

ザコ戦はパターンよりもセオリーが重要。経験値を積んでいけば状況に応じた戦いが可能。

担当：ジョッキー★笹岡



敵の耐久力は時間と共に下がっていく！

ソルディバイドをプレイしていて、対ボス戦などで、疑問に思ったことはないだろうか？

「どうして初めの連続斬りは減らないのに、トドメの連続斬りはあんなに減るのだろう？」

これは、ソルディバイドの敵キャラクターに設定された「スタミナ」のせいであり、敵キャラクターの防御力は時間と共に減少していくのである。

スタミナの減少は図のような、反比例に近いグラフを描く。敵のスタミナ消費は、0～30秒くらいの短期間で消耗し、初めのうちは200%の防御力が徐々に下がっていき、最終的には約50%の防御力になってしまうのだ。

連続斬りの最後の一撃が思ったよりも減ったりすることは、実はこのことが原因だったのである。これで納得してボスに連続斬りが狙える。

また、自機にもこのスタミナ値は設定されている。ただ、これは敵キャラとは違い、ゲームを始めてから20分くらいの長期間でスタミナを消費する。

スタート時は約120%の防御力から始まり、最終的な防御力は、約80%にまで落ち込む。

なので、自機の防御力を下げたくなかったら、早め早めにボスなどを倒していくのがいいことになる。


最後の一撃が思ったよりも減るのは敵のスタミナ値が原因。

スタミナ要素を利用した攻略法

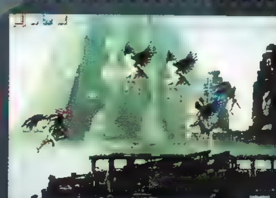
敵キャラのスタミナは、ボスだけでなく、ザコキャラにもこのゲームのキャラならすべて当てはまる。

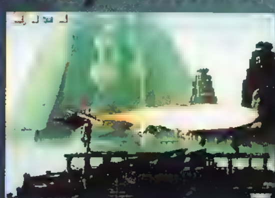
そこで、このスタミナ要素を利用した攻略法があるので紹介しよう。

まず、4面のザコ敵ハーピーに対して、ファイアを使っていくとき。

このとき、ファイアを使うのが早すぎると、ハーピーの防御力が高く、一度に倒すことができない。

そこで、ハーピーの攻撃を1～2回しのいでから、つまり敵らの防御力を落としてから、ファイアで4匹まとめて倒してやるようにすれば、安全かつ確実にまとめ殺しが可能だ。


少し粘ってハーピーのスタミナを落としてから…


ファイアで4匹いっぺんに倒してしまおう。

前半面のザコを4倍フィニッシュで取る方法

4倍フィニッシュ（連続斬りの4回目の斬りでトドメを刺すと得点が4倍）を狙ってプレイする場合、前半面のザコ敵は、すべて4倍フィニッシュで華麗に倒していきたいところだ。

そこで、このスタミナ要素を利用して、4倍フィニッシュを確実に決めるパターンを紹介しよう。

まず、ザコが出てきたら普通に斬りつけても4倍では倒せない。

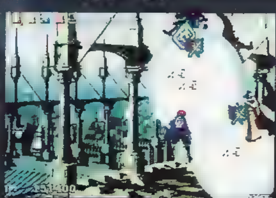
なので、ここでザコを画面に出した状態で、一定時間（約10秒前後）粘る。

ここの粘りかたはコツがいるのでここでは割愛させてもらうが、なるべく前に出て、弾がきたり斬られそうになったら下がって避けるのが基本だ。

粘る時間はキャラによっても違ってくるが、ヴォーグなら、10秒粘らなくても、連続斬り1セットでトドメを刺せる（斬りの攻撃力が一番高いため）くらいに防御力が低下してくれるぞ。

こうしてザコが出るたびに粘って、ザコ編隊を連続斬り1セットで確実にトドメを刺せるようになれば、4倍フィニッシュはキミのもの！得点大幅アップ間違いなしだ！


序盤のザコ編隊は、攻撃を避けつつスタミナを落として…


連続斬りで4倍フィニッシュしよう！

ただし、自機の防御力はプレイ時間とともに下がっていくので、クリア優先でいくなら、これは逆効果だ。クリア優先の場合は逆に、早め早めにザコもボスも倒していくようにしよう。

キツイザコ対策

ザコの中で、ちょっと特殊でキビシイザコをピックアップして紹介。

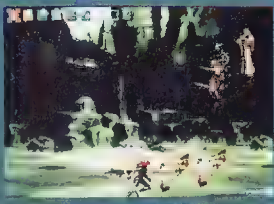
●スケルトン

結構多く登場するスケルトンは、実はかなりのライバルである。

基本的に正面にいると弾を撃たれるので、ナナメの角度に位置して、画面前方に固めて斬りつけていくのが基本だ。

しかし、コイツは斬りつけにいくと、逃げるように下がっていき、その後必ずといっていいほど弾を吐いてくる。

しかも2～4匹同時にいるときは、1匹でもはぐれていると、自機の前方にわざわざ寄ってきて弾を吐いてくる、タチの悪いヤツだ。



スケルトンは自機の前のほうに回り込んでくるのでやっかいなヤツだ。

コイツは斬っている最中に弾が吐き出されたら、あきらめてアイテムを使って撃破するか、「くる」と思ったらすぐに斬りを止めて逃げるかする。逃げたあとは再び斬るまでが大変だが、これよりいい方法はないぞ。

●ビッグアイ&アストラル

目玉とクラゲのこと。この2種は合同で出現してくることもあり、対応も似ているのでまとめて紹介しよう。

コイツらは、自機が斬りつけに行こうとすると弾を吐かれて、イヤな思いをすることが多い。

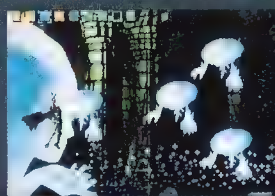
しかも、弾を吐く周期が短く、2匹以上の編隊のときに斬りつけにいくのは極めて危険といえるだろう。

なので、コイツらに対しては基本的に離れてショットで対応していくが、弾を避けるだけでもキビシイので、そんなときには、フリーズの魔法を使って固めてやるといいだろう。

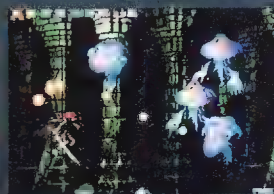
ビッグアイ&アストラルは、水生系の生物なのか、フリーズの魔法がとても良く効くのだ。

一度使えば、かなりの時間凍っているので、倒すには十分。MPに余裕があれば、迷わず使って、安全に倒していくのがいいだろう。

またビッグアイは、下手に斬ってダメージを与えると、増殖して手が付けられなくなってしまうから注意しよう。



だったら、フリーズでカタめてしまおう！



弾をたくさん吐いてくるので斬れないぞ。

魔法書は出現したらすぐに取れ！

アイテムの出現法則については、次回詳しくやってみたいと思うが、基本的なところで、魔法書の集め方についてちょっと一口メモ。

アイテムはある程度出す敵が決まっており、そのアイテムを出す敵を倒したときに、一定の確率（アイテムの種類によって確率が異なる）により、どのアイテムが出るか決定する。

魔法書のアイテムは、魔法書のアイテムが画面に1つしか存在できないので、出現したら、次のアイテムを出す前に取るようにしよう。でないと、出現する条件が揃っていても、相殺されて他のアイテムになってしまうぞ。

運が悪いと、全然魔法書が出なくて、使いたい場面でヒートバディティがない！なんてことになるので注意しよう。



魔法書は画面中に1冊しか出せない。覚えておこう。

自機の当たり判定について

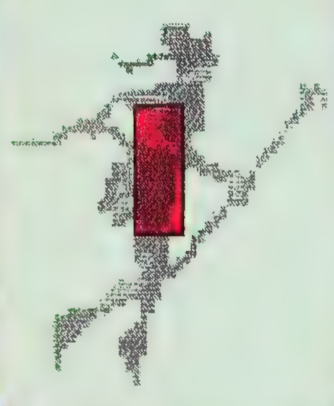
自機の当たり判定についてだが、図を見てもらえば一目瞭然。キャラごとにこのようになっている。

見た目[illegible]カシュオンが一番[illegible]で、ティオラが一番小さい。ヴォーグは思ったよりもタテに大きかった。

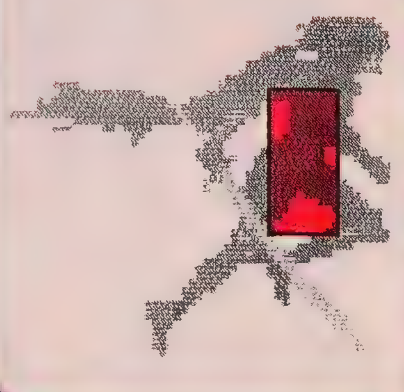
でも、これは自機のアニメーションパターンの1つの状態での判定に過ぎないので、実際には、斬り中の判定、魔法使用中の判定などが存在する。

なので、あくまでも目安として役立ててほしい。どのキャラも頭と足には判定がないぞ。

ティオラ



ヴォーグ



カシュオン



スローを使えば超楽勝

VS 魔人



基本の攻撃さえ覚えてしまえば、たちまちザコキャラへの仲間入り。むしろその前のザコ群のほうが強え。

担当：M.D.S.-ジョッキー★笹岡

古代遺跡エンビルトパーク

このステージのザコは、まず最初にハーピーが登場する。このハーピーは、手前のページでも紹介した通り、敵の時間による耐久力の減少を利用して、ハーピーの弾を1～2回避けてから、ファイアを使って一気にトドメを刺していくといいだろう。

シルバーナイト×4と黒魔術師のコンビ。これは、シルバーナイトの4WAY弾と、正面にでる火の玉に注意すればいい。4WAY弾は、自機が画面の前のほうにいれば弾の射程外になるので、なるべくザコをまとめて前のほうに持っていってやるのがポイントだ。



ハーピーは、少し時間を稼いでからファイアで1発だ。



黒騎士の4WAYは、画面の前のほうなら当たらないぞ。

魔人

スタート直後は、完全にヤツの動きはパターン化できる。まず、始まったらヤツに近づき、1セット斬る。このとき、スタートボタンでデモを飛ばしていると、斬りに行けない（出遅れる）ので注意。

1セット斬ると、ヤツは怒って（?）体当たりを2回やってくるので、これを下がって避けながら、ショットで撃ち込む。

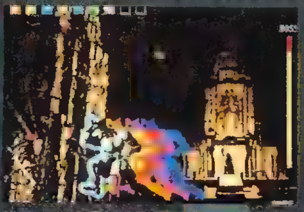
体当たり2回をかわしたら、即座にヤツの正面に張り付き、ヤツを後ろに押し戻しながら、2セット斬りつけよう。

ここまでがスタート直後のパターンで、確実に同じ動きになる。

ただし、ヴォーグ、ティオラはこれでいいのだが、カシュオンだけは、体当たりのあと2回斬ろうとすると、ヤツの弾がきて間に合わないので、1回斬るだけにしておこう。



避けたら今度は押し戻しつつ2セット斬る。



始まったら急いで近寄って1セット入れ、体当たりを避ける。

弾を避けていくパターン

前述の方法で3セット斬りつけたあと、ヤツの弾を避けつつショットで攻撃していき、最後に連続斬りでトドメを刺そうというもの。

ヤツの攻撃は…

①2WAY→3WAY
②ふらふら寄ってきて分裂後自機を狙ってくる弾
③②の弾の2発目が8方向弾になったもの
④3方向に分裂して弾をばらまくもの
⑤ミサイル
⑥火弾

の6通りが主だ。

このうち⑤と⑥は、ヤツがモーション（手をかざす）を見てから移動すれば余裕で避けられるので問題ないだろう。

①は速いので、その場で待って3WAYの中央の弾を上下にサッとかわす方法でかわそう。②と③は、かなり手前で、ヤツの上を回ってきてから分裂するので、画面を回るようにして避けると楽。

④が一番避けづらい。分裂した場所から、3WAY状に分裂弾がくるので、正面で待ち、正面にきた弾を上下に避けていく。

最後のトドメは、やっぱり連続斬り4段目でいきたい。ヤツの体力をショットで調整したら、ヤツの体当たりを誘って、体当たりをかわしたあとのスキに連続斬りを入れてあげよう。

基本的に正面でショットを撃っていて、①と④を警戒しつつ戦うカンジ。体力に余裕がある場合や、弾避けには自信のある人向けだ。



ボスの弾を良く見て避けつつ戦っていこう。

危険な弾避けはしたくない―という場合には、次の2つのパターンが有効だ。

ファイアパターン

これは、開幕からまず近寄って1セット斬り、その連続斬りの4段目をキャンセルしてファイアを使い、さらにそのファイアのあとにまた連続斬りを入れて～、というパターンである。

このパターンの利点は、弾避け要素がゼロに等しいという点。

だいたい、連続斬り～ファイアというのを3回繰り返せば、もう勝ち。

途中でザコが出てくるが、なぜか弾を撃たずに消えていってしまうので、安心して斬りつけまくろう。

ただ、これだとマジックポイントの消費が割と多い。



連続斬りキャンセルファイアを、3回くらい入れたら勝ち。

スローパターン

まず初めは、最初のパターンと同じように1セット斬って、ヤツの体当たり2回を避け、2セット斬りつける。

そして、その体当たりのあとの2セットの、2セット目の最後の斬りにキャンセルをかけてスローを使う。カシュオンは斬りを1セットからスローを使う。

で、スローがヒットしたら、あとはヤツに連続斬りで斬りつけるだけだ。4～5回斬れば、ヤツはオダブツ。なんの苦労もない。

ただし、スローを使ったあと1回だけザコが登場するので、そこだけはちょっと下がってザコをショットで片づけよう。

4倍フィニッシュを狙うなら

ファイアだと体力調整がキビシイが、ショットやスローで行く場合は、4倍フィニッシュも取りやすいだろう。普通に斬りつけていても取れるくらいだ。

狙ってやるなら、ショットでちゃんと調整してから、最後のトドメに連続斬りを出すように心がけよう。



あとはガシガシ斬っているだけで勝ち。4倍を狙おう。



初めの3回斬るパターンから、キャンセルスローの魔法。

地下砂丘での対決!

VS サンドワーム



いよいよサンドワームとの対決。あきらめている人も、もう一度トライしてみよう。

担当：善之字元帥

迷宮回廊①道中

スタートすると、コウモリが大群で押し寄せてくる。コウモリ自体は大したことないが、数が多いため、次のパーティに対して出遅れがちである。素早く片づけよう。

さて、この面最初のパーティは、大蜂2体、ビッグアイ1体、ドラゴンフライダーの計5体で構成されている。



大蜂に暴れられると厄介なパーティ。[illegible]る。

ここは早めにファイアの魔法を使って、先に大蜂を倒してしまうことをお薦めする。

[illegible]の残りファイアの残り火で、[illegible]画面奥へと押し込んでしまおう。

画面奥に押し込んだら、なるべく3体同時に倒すことを心がける。さもないと、次のパーティのスケルトンとの複合攻撃でひどい目にあってしまうぞ。



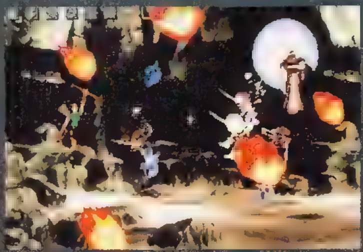
最悪のパーティ。スケルトン4体が厳しすぎる！

次に現れる全5体のパーティはかなり強烈。スケルトン4体と魔術師1体というもので、全面中で最も厳しいパーティと感じる人もいるのではないだろうか。

典型的な被ダメージの構図としては、横に並んだスケルトンの後列まで斬り攻撃が届かず、後列のスケルトンが吐いた火の弾をくらってしまうというものだろう。固定砲台と化した魔術師もさりげなくいやな存在だ。

ここはまず魔術師に連続斬りで、ある程度ダメージを与えておこう。その後はスケルトンの動向に注意しつつ連続斬りで押していく。しかし、ティオラとヴォーグ（特にティオラ）はリーチ不足もあって、スケルトンに弾かれてしまいやすい。ダメージを受けそうならファイアの魔法を惜しまず使っていってもよい。

ティオラはここで注意がある。というのも、ボスのサンドワームでサンダーを使う必要があるため、最低サンダー1発分、できれば1．5発分くらいのマジックパワーを残しておくようにしよう。



ティオラは、サンダー1発分はマジックパワーを残そう。メテオあたりを使ってしまうとマジックゲージが残らなくなってしまう。

中盤の山・サンドワーム

迷宮回廊にはいっての最初のボス・サンドワーム。おそらく誰もがつまずくであろうこのボスの攻撃方法を紹介していこう。



①火炎弾攻撃

サンドワーム本体から吐き出されるこの弾、威力がかなり大きい。弾道は全部で5種類[illegible]、できればすべて覚えてしまいたい。



②トゲ弾攻撃

本体から吐き出される小さなトゲ弾が、プレイヤーを執拗に追い回す。直後に必ず絡む火炎弾との複合攻撃が厳しいので、タイミングを覚えて出現と同時に連続攻撃の4段目で一掃してしまいたい。



③体当たり攻撃

ボス自身による体当たり攻撃。この攻撃も威力が大きいが、直前にボスが停止する予備動作があるため、このときに上に誘導し、画面左下の安全圏に避難しよう。

基本戦術

実際に戦ってみればわかると思うが、サンドワーム戦は、トゲ弾攻撃を中心にして動いていく。最初のうちは、トゲ弾に追い回されて火炎弾を大量にくらってしまうだろう。

[illegible]たところの際に、ティオラだけはサンダーの魔法でトゲ弾を一掃できる。しかし、カシュー、ヴォーグについては、連続攻撃の4段目でトゲ弾の大半を破壊[illegible]。[illegible]のタイミングでトゲ弾が吐かれるか、あらかじめ覚えて動くことが重要なのだ。

火炎弾による攻撃もあなどれない。5種類の弾道はランダムでばらまかれているように見えるが、実は規則性が存在し、対処法もある。下にすべての弾道を掲載しておくので、参考にしてほしい。



サンドワームの弾道は、この5種類ですべてである。注意してほしいのは、トゲ弾の直後に撃つのはⒶ・Ⓑ・Ⓒの3種類だけということ。特に、はじめの2回のトゲ弾の直後はⒶ・Ⓑのどちらかしか撃たれないので、画面左下より少し上に構えていれば十分避けられる。

撃退！サンドワーム

強敵サンドワームは、おおまかな攻撃順序が決まっているので、まずは攻略手順を参照してほしい。

サンドワーム攻略手順

①出現と同時に連続斬り。
→②トゲ弾の出現と同時に「連続斬りの4段目」でトゲ弾を一掃
→③画面左下で火炎弾を回避
→④体当たりがくるので画面上部へと誘導し、画面下部へ回避して連続攻撃
→⑤火炎弾を回避
→⑥トゲ弾を一掃
→⑦画面左下で火炎弾を回避
→⑧火炎弾を回避
→⑨[illegible]

解説


カシュオンは火炎弾Ⓔ（前頁参照）を撃たれてしまう。

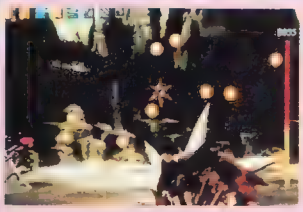
①出現と同時に連続攻撃
サンドワームは画面下から出現する。動き出す前に連続斬りを1セット入れてしまおう。ただしカシュオンだけは要注意で、1セット入れたあと、1回だけ火炎弾Ⓔを撃たれるので左下で回避すること。


トゲ弾を見てから斬り出したのでは遅いので注意。

②トゲ弾に対する対処
問題のトゲ弾はキャラによって対処方法が違う。カシュオン・ヴォーグは、連続斬りの4段目を出現位置に重ねて一掃してしまいたいが、あらかじめ空振りしておかないとうまく重ねることができない。こればかりは慣れてもらうしかない。また、ヴォーグは剣の有効範囲が狭いため、トゲ弾が数個残ってしまうが、これは仕方ないだろう。


ティオラのサンダーは強力。

ティオラはサンダーの魔法が有効で、1回撃てばすべてのトゲ弾を破壊することができる。よって、トゲ弾を気にせず本体を斬りまくろう。


このあたりに構えて火炎弾を避ける。

③トゲ弾（1回目）直後の火炎弾に対する対処
サンドワームがトゲ弾を射出すると、すぐに火炎弾を撃ってくる。この弾にはある程度の規則性が存在し、トゲ弾1、2回目の後は、前頁のⒶ・Ⓑのどちらかを撃ち、3、4回目の後は、Ⓒを撃ってくる。最初の1、2回目は画面左下よりも若干上に構え、Ⓐ・Ⓑのどちらがきても対処できるようにしておこう。
プレイヤーがヴォーグのときは、トゲ弾が数個残っていることが予想される。避けきれないことも多いので、魔法アイコンはファイアにあわせておいて緊急回避に使おう。

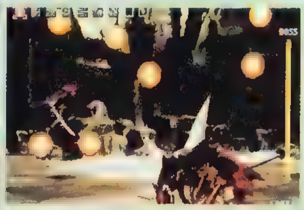

ダメージが大きいのでくらわないように。

④体当たり攻撃
一連のトゲ弾コンビネーションをしのぐと、ボスが体当たり攻撃をしかけてくる。直前にボスが動きを止めるので、その際画面上部に誘導し、自分は画面下部で連続斬りを入れよう。
通常はここで次の攻撃に移るが、体当たりの戻りをあるタイミングで斬ると、もう一度体当たりにくる可能性がある。このときも予備動作があるのできっちり避けること。


火炎弾Ⓔがくることもあるので注意。

⑤火炎弾を避ける
次に撃ってくる火炎弾はⒸ。しかしボスに与えたダメージによっては火炎弾Ⓔを撃つケースもある。そこで左下から上へと移動しつつ、火炎弾Ⓒだったらそのまま移動、火炎弾Ⓔだったら停止するという ように動くと避けやすい。

⑥トゲ弾
②・③と同様の動作を繰り返す。まだトゲ弾は2回目なので、直後の火炎弾もⒶかⒷしか撃ってこない。


この弾は角度が厳しい。大きめの移動がポイント。

⑦火炎弾を避ける
再び火炎弾。ここで撃ってくる火炎弾はⒸ。この弾はⒸとは違って射出角が非常に広い。意外とくらってしまうので、大きく、早めに回避すること。


3回目は、トゲ弾直後の火炎弾がⒸになっていることに注意。

⑧トゲ弾
3回目のトゲ弾。対処方法は前の2回と同じだが、トゲ弾直後に撃ってくる火炎弾はⒸになっている。
普通に斬っていればこのあたりで倒せているだろう。

⑨体当たり攻撃
本来ならこの攻撃を見ることはないが、撃ち込みが甘かった人のためにフォロー。この体当たり攻撃の戻りに連続攻撃すれば、連射の遅い人でも十分倒しきれる。
参考までに、この後の攻撃は、火炎弾Ⓒ・トゲ弾＋火炎弾Ⓒ・体当たり→トゲ弾→自爆、という順番になる。

各キャラのポイント

サンドワーム戦のキャラごとの寸評としては…、
●カシュオンはトゲ弾のほとんどを斬ってしまえるので、非常に安定感がある。慣れれば一番簡単に倒せるだろう。
●ティオラはサンダーの魔法がポイント。問題はボスに到達した際のMPで、それでもサンダーを1・5回くらい使えるだけの量は残しておきたい。
●ヴォークはトゲ弾の数減らしがポイント。慣れれば全部斬ってしまうことも可能だが、かなり難易度が高い。どうしても火炎弾と絡みやすいので、トゲ弾の対処に技量が求められる、と、おおよそこのようにいえる。

サンドワームは強くて、ここであきらめてしまっている人もいると思うが、このゲームに限らず、ほとんどのゲームの中盤にはこの手の強敵がいる。その壁は乗り越えるのが難しいが、越えられるようになったときの喜びも大きい。くじけずトライしよう。

オノの一撃に注意！

VS ミノタウロス



ここではショットが大活躍だ。

担当：石井ぜんじ

[illegible]

本文のミノタウロスが出現する前に、前衛として新しいザコ・アストラルが出現する。これは今までの剣士や魔術師といったザコとは趣が異なり、クラゲ状の妙な敵である。

クラゲは4匹同時に出現するが、ここで注意したいのは、"クラゲはショットを中心に戦う"ということである。うまくまとめて斬ろうとしても、どうしても何匹か離れてしまうことが多い。それに構わず斬っていると、残りのクラゲの弾に当たってしまう。無理にまとめて斬っても、ワープされて逃げられてしまうことが[illegible]。

クラゲは、赤い弾・白い弾と、連続して攻撃してくる。口を開いたら弾を撃つ前兆なので、すぐ動いてよけること。大きく動いていれば弾には当たらないはずだ。弾をよけつつ、近いクラゲから順にショットを撃ち込んでいこう。

このように魔法なしでも倒せるが、確実に進むためにフリーズの魔法を使うことを勧めたい。クラゲはフリーズに弱く、長い間凍っている。この間に斬りつければ、最低2匹は倒せるだろう。

ちなみに、このシーンに入った瞬間にすぐ前に出て斬りつけると、確実にクラゲにダメージを与えることができる。



クラゲにはフリーズの魔法が一番安全。

ミノタウロスはショットで撃て

ミノタウロスの攻撃は、オノを振ったり、弾を撃ったりする約6種類の攻撃をしてくる。その中で、

①白い弾を出す
②下へオノを突いて白い弾を出す
③赤い弾を吐く
④オノを縦に振る

の、計4種類の攻撃をかわせれば、ほぼ間違いなく倒せるようになるはずだ。

基本的にミノタウロスに対しては、ショットのみで倒すことができる。斬りつけにいってもいいが、斬っている最中に弾を撃たれないように気をつけないといけない。斬る場合は、斬りつけられるチャンスを正確に把握しよう。

主要攻撃のかわしかた

基本的には、この4種類の攻撃をかわせばくらわなくなるはずだ。

①胴体からの白弾攻撃

連続でつらなって白い弾がとんでくる。だがよく見ると、1発目と2発目の間にかなり間があることがわかる。

そこで、**1発目は上、2発目からは下というように、逆方向へ切り返してよけるとい**い。そうすると画面の端に追いつめられにくい。

基本的に、**ひきつけてきりきりでかわすようにしよう**。そのほうがくらいにくい。



まず最初の弾をひきつけてかわす。



逆方向に、[illegible]ひきつけて[illegible]かわす。

②斧を下に突き、弾を出してくる攻撃

斧を斜め下に突いたら、たいてい次に弾が来る。下から上（上から右）へ大きく動いて[illegible]弾の外側をよけて[illegible]ひきつけず、大きくよけよう。

③赤い弾の連発

バラバラと赤い弾を出してくる攻撃。大きく上（上・左）へかわそう。正面へいれば弾はほぼ真横へとんでくるが、上にいると左上へ角度をつけてとばしてくる。ミノタウロスの頭上を越えるぐらい大げさにかわしておこう。



4オノを縦に振る攻撃

オノを大きく[illegible]危険な攻撃。振りかぶったとき逃げ場がない場合に備えて、サンダーの魔法にカーソルを合わせておく。オノを振りかぶったら、それを見て**サンダーを使う**。無敵時間を利用するのだ。

ファイアは無敵時間が少なく危険。サンダーで確実に回避しよう。

※縦振りのオノがくる条件

オノは多くて3回振ってくることがある。最初の2回は一気にダメージを与えたときにくるので、ミノタウロスが近くにきたときにあまり攻撃せず、右に離れているときにショットで一気に撃ちこむとオノがかわしやすい。

最後の1回は、体力が残り少なくなると必ずくる。立ち止まり、ブルブル震えるのでわかるはず。



縦振りにはサンダーで対抗。

[illegible]

ショットで撃っていれば問題ないのだが、斬りつけるチャンスはいくつかある。まず、オノを斜め下に突いてきて、白弾をかわした直後。弾をかわしつつ、ミノタウロスに接近して[illegible]斬る。また、縦振りのオノをかわした直後も確実に斬れる。

ここで注意してほしいのが、ミノタウロスが左へ接近してきたら、頭の上を越えて、いったん右へ逃げるということ。典型的なやられパターンが、ミノタウロスと画面の端にはさまって、弾をバリバリくらってしまうことである。近づいてきたら、逃げてしまおう。



ミノタウロスが近づいてきても、逃げないとどうしても危険。

迷宮回廊 ゲトウィン最深部
VS ストーングリフォン

いよいよ、中盤ステージもついに大詰め。迷宮回廊の最深部でプレイヤーを待ち受けている、ストーングリフォンを攻略していこう。



担当：伊勢猫

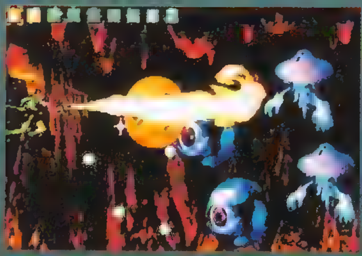
ザコ編隊はファイアで安定

ステージ開始直後にはエアラブロス・ステージと同じように、ザコ編隊が出現して攻撃をしてくる。

この編隊の構成は

●前列　ビッグアイ×3
●後列　アストラル×2
【通称くらげ】

となっていて、自機と前列のビッグアイは非常に距離が近い状態でスタートする。



このため、無理をしてショットだけで撃ち落としていくよりは、余計なダメージをくらわないためにも開幕と同時にファイアの魔法を使用して、前列のビッグアイを後方へと押しやる方法をおすすめする。

まあ、前列のビッグアイを撃ち落としてしまえば、後はくらげだけなので、ショットだけでも十分対応できるしね。

ストーングリフォン基本攻撃パターン

ストーングリフォンは迷宮回廊最後のボスとあって、その攻撃は厳しい。基本的には、ストーングリフォン本体と、それを護衛する形で出現してくる移動砲台2つがその相手となるわけだが、ほかのボスと同じように一定間隔で鬼火が出現してくるうえに、生身のグリフォンまでも召喚してくる。

まず、ストーングリフォンの基本攻撃パターンについては表を見てもらいたい。本体

ファイア
ティオラ

ザコ編隊をすべて倒したら、写真①の位置でストーングリフォンの出現を待ち、本体が出現したと同時に連続斬りを3、4段と2回に分けて計7回を斬りつける。2回目の連続切りを決めたら、本体上部から高速の撃ち返し弾が3セット飛んでくるので、これを画面後方へと下がって避ける。

撃ち返し弾を避けると、ほぼ同時に前方から鬼火が4匹1セットで出現するので、これをショットで撃ち落としつつ本体からの赤弾×4を避ける。

お次は、本体の上下に移動砲台が出現してくるので、画面の一番下で待って出現したら、密着した状態で連続斬りを入れていく。この位置で移動砲台に押されるようにして下がっていけば、本体から飛んでくる大赤弾に当たらずに移動砲台に連続斬りを撃ち込んでいける。ただし、レバーを前方向に入れると移動砲台をスリ抜けてしまうので注意。

さて、移動砲台に押されながら画面後方まで下がってくると、今度は自機を狙って弾を撃ってくるので、レバーを前方向に入れて移動砲台をスリ抜けつつ、後方から飛んでくる弾を避け、召喚されてきたグリフォンに連続斬りを1セット入れつつ、画面右上へと移動。先ほど斬りつけておいた移動砲台が折り返してくるので、コレを引きつけてからファイア。本体から飛んでくる誘導弾を消しつつ、移動砲台を1つ破壊。残った分は自機めがけて飛んでくるグリフォンに当て、さらにショットを撃ち込んで落とす。

後は残った移動砲台の弾に当たらないようにショットを撃ち込みつつ、2回目の大赤弾時に本体に1セット、3回目に2セット連続斬りを入れてやれば、ストーングリフォンを倒すことができる。

ちなみにこのパターン、ヴォークでも可能だが、カシュオンの場合は当たり判定が大きいために、移動砲台に張り付いても弾に当たってしまう。



コレくらいまで引きつけてからファイアを撃っていけばOK!



移動砲台に押されるようにしていれば大赤弾にも当たらない。



写真①開幕はこの位置で本体の出現と同時に斬りつけよう。

フリーズ
全キャラ

フリーズを使用するパターンは、カシュオンとヴォークで可能である。一応ティオラでも可能だが、フリーズの魔法を使うときに移動砲台とグリフォンをピッタリ重ねるのが難しいと覚えておこう。

はじめが肝心

全キャラともに、スタート直後にボスの一番下にへばりつき、斬りを連射。1セット目は3段目で止め、2セット目は4段目まで斬り込む。このときカシュオンはファイア[illegible]。



カシュオンならここでファイアを放つ。

するとボスが白い弾を吐いてくるので、上に避けつつ弾の隙間を下に切り返し、再び連続攻撃。

うまくいけば、ボス下部の砲台が開くので、ボス上部にへばりつき、グリフォンを召喚するまでひたすら連続斬りを続ける。

グリフォンが魔方陣から出現したら連続斬りを1セット。そのまま移動砲台の弾に注意しつつ画面最後部まで下がる。

しばらくすると、グリフォンがプレイヤーに向かって突進してくるので、移動砲台と重なったところでフリーズの魔法を使用。移動砲台とグリフォンにきちんと連続斬りを叩き込めば、両方同時に倒せるはずだ。もしも移動砲台が残ってしまったら、ショットで倒してしまおう。



移動砲台と重なったところで、フリーズを使用。

あとは残った移動砲台を倒さないようにボスを斬っていけば（移動砲台は倒すと復活してしまう）MPを半分ほど残してクリアできる。

ボスを斬りにいくときは、移動砲台が開いているときがチャンス。ボス上半身の前で連続斬り3セットはいける。逆にホーミング弾のときには、無理して斬りにいかず、ホーミング弾をやり過ごそう。

張り付きが十分なら、2回目のグリフォン召喚の前にはボスを倒せるはずだ。

基本攻撃パターン

白弾3WAY
⇩
狙い赤弾4WAY
（移動砲台出現）
⇩
大赤弾
（グリフォン召喚）
⇩
白弾4WAY
⇩
誘導赤弾4WAY
⇩
白弾3WAY×2
⇩
狙い赤弾4WAY
⇩
大赤弾
⇩
初めに戻る

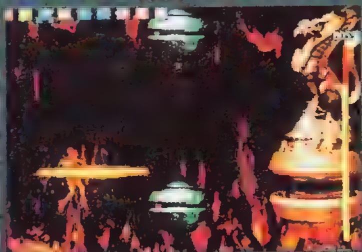
[illegible]い場合に限られている。

攻撃パターン中においての白弾を撃ってくる間であれば、[illegible]

[illegible]上下それぞれ攻撃が違ってい[illegible]

[illegible]のは、[illegible]


白弾を[illegible]


[illegible]

[illegible]てきた砲台だけなので、そち[illegible]る。

[illegible]えたうえで、対ストーングリフォン戦で有効と思われる、魔法を使った攻略パターンをそれぞれ4つ載せておくので、自分のキャラに合ったパターンでチャレンジしてみてほしい。


調子に乗って連続斬りをしていると、撃ち返しがとんでくる。

ウィンド

ヴォーグ&カシュオン

ある程度斬ってから一気にたたむ！

ウィンドを使う場合は、初めにある程度ストーングリフォンにダメージを与えておいて、ウィンド1発で一気にとどめを刺せるようにしておく必要がある。

そのため、このパターンに最も適しているのはヴォーグ、ついでカシュオン。ティオラはこれはオススメできない。

とにかく後半のボスの攻撃がツライ！という人は、このパターンで短期決戦を挑もう。

初めに5セット斬る

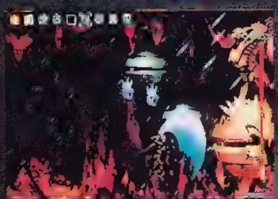
まず、ストーングリフォンが出現したら、出現に合わせて連続斬りをフルセット当てる。このときボスからの弾がくるが、斬っていれば消えてしまうので安心していい。

次にボスから弾がくるので、画面下から上へ避け、その後、下に戻って1セット連続斬り、赤い弾がきたらそれも避けて、そのあとは画面上のほうに行って、ボスの頭のあたりで2回斬る。

すると、後ろからオプションの弾がとんでくるので、それを上から下にグリフォンの体をグルッと回るようにして避けて、下に行って1セット斬る。

[illegible]ここまでできれば、あとは[illegible]ショットでできる限り粘り、危なくなったらウィンドを使って、ウィンドの効果中に斬りまくれば[illegible]る。

カシュオンは粘りが甘いと、最後に1セット分ボスの体力が余ってしまうので注意しよう。


あとはショットで粘ってウィンドを使えば終わりだ。


オプションからの弾を避け[illegible]1セット斬る。


赤い弾を避け[illegible]斬る。


上に回り2セット[illegible]

まず1セット斬り、弾を避ける。[illegible]たら戻って[illegible]

ヒートバディ

カシュオン&ヴォーグ

魔法書を取りゲージをためよう

[illegible]も安全で、確実にストーングリフォンをクリアできる[illegible]ヒートバディを使う[illegible]、ウィンド[illegible]の魔法を使うのに近い。

ヒートバディのパターンを使える条件は、MPが一定以上溜まっていること[illegible]トバディ（ラストのデスより1つ前）の魔法書があることだ。

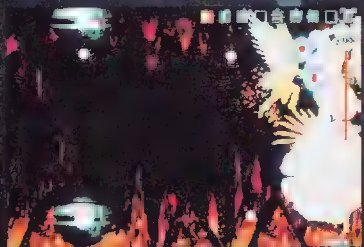
MPはストーングリフォン到達時に、必ずしもヒートバディが使えなくともよい。半分より少し溜まっていれば最初の攻撃でボスにダメージを与えることにより溜めることができる。ボス直前のザコ[illegible]あまり魔法を使いすぎると[illegible]ジが足りなくなるぞ。

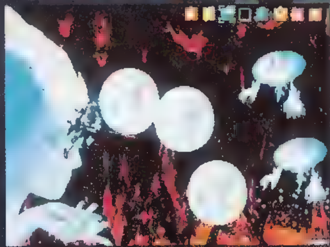
ヒートバディの魔法書は、[illegible]と取れない。[illegible]、他の魔法書を使わないようにしよう。くらったりパワーダウンしたりすると、他のアイテムの出現率が上がる。きちっと戦いアイテムをすぐ取っていくことにより、ヒートバディの魔法の出現率は上がっていくはずだ。

無敵だからくらわない

ストーングリフォンに対面したら、他のパターンと同様に弾をかわしつつ斬りつける。鳥（グリフォン）が出てくるまではパターンは同じだ。本当は4セット斬りたいところだが、3セットでも問題ない。

銀の移動砲台が後ろから弾を撃ってきたら、かわして1回斬る。このとき、すでに魔方陣が発生し始めているはずなので、この時点でゲージがたまっていれば、ヒートバディ発動。魔法が解けるまで連続斬りを入れ続ければそれだけでクリアできる。無敵状態なのでくらう要素はない。ティオラの場合倒せないことがあるが、少し粘ってショットを撃っていればすぐ倒せる。次の面に、サンダー1回分のゲージが残るのがポイント。


後ろの弾をかわし、斬った直後にヒートバディ発動。


MP満タン、スタート直後ならフ[illegible]を使って大丈夫。

BLOODY ROAR HYPER BEAST DUEL

ブラッディロア

聞け！獣人たちの熱き慟哭！

発売間近の対戦格闘ゲーム、ブラッディロア。今回は簡単なシステムとキャラクターを紹介しよう。

担当：善之字元帥

エイティング／ライジングから発売されるこのゲーム、獣人化をはじめとして魅力的なフィーチャーが数多く取り入れられている。ここではそのさわりを紹介してみよう。

獣人化とは？

8方向レバーと3ボタンで操作するこのゲーム、それぞれのボタンの役割は、パンチ、キック、獣人化である。パンチ、キックはその通りのアクションを行うが、最後の獣人化ボタンはちょっと特殊で、人間形態のときにこのボタンを押すと獣人形態へと一瞬で変身する。



獣人化ボタンを押すと一瞬で変身。このときは完全無敵。

この獣人形態こそがブラッディロアの最大のポイントであり、人間形態で受けていた制約が解除され、いくつかの恩恵を受けられるようになる。

少し紹介してみると、

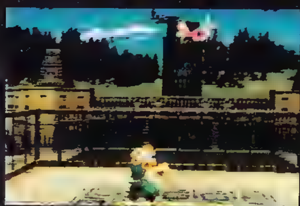
(1)獣人化ボタンを使った必殺技を出せるようになる。

(2)相手を浮かせる能力が向上する。

(3)ある程度まで体力が回復できる。

等々である。また、獣人化はいつでもできるものではなく、パワーゲージが一定以上溜まらないと獣人化できない点に注意（ただし、スタート時にいきなり獣人化できるだけのパワーは持っている）。

防御システム



獣人時に相手を浮かせると……人間時よりも高い！

ブラッディロアの対戦エッセンスは、攻撃面だけではない。特徴的な防御システムを紹介しよう。

(1)ガードエスケープ

耳慣れない響きだが、拳法における「いなし」とでも言えばわかりやすいだろうか。相手の攻撃を受けた瞬間にレバーを前に入れると、自動的に相手の側面にまわりこむ。あとは相手の技の隙に応じて反撃を入れる、というもの。

(2)伏せ

レバーを下に2回連続で入力することによって、地面に伏せることができる。伏せ状態にあるときは、相手の上中段攻撃の多くがヒットしない。



伏せ状態にあるプレイヤーは上・中段攻撃のほとんどをかわす。

また、伏せ中に出す攻撃は相手を浮かせる効果を持つ。



この間に攻撃を受けると自動的に反撃する。投げには弱い。

(3)受け身

浮かせ技をくらってしまっても、空中コンボが確定するわけではない。自分が下降中に限って、受け身をとることが可能。コマンドはパンチ・キックボタン同時押し。

(4)ニュートラルガード

ガードエスケープをやり易くするため、上・中段攻撃はレバーをニュートラル、下段攻撃はレバーを真下でもガードできるようになっている。



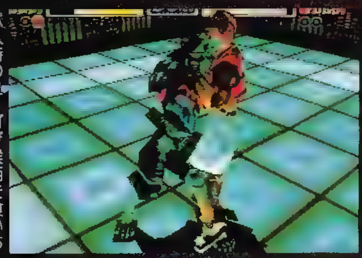
受け身をとることもできるが…実はこの後も選択だったりする。

発売間近！

この他にも壁際での攻防や、ガード&アタックなど、注目の要素が盛りだくさんのブラッディロア。発売はまもなくとのことなので、首を長くして待とう。

狼少年





獣人時のユーゴが喉笛を食いちぎる！

一見して主人公風のユーゴは、見たとおりスタンダードな狼の獣人。持ち技には回転系の技が多く、それらを中心にしてコンビネーションを組み立てていける。

ともすれば没個性なこのキャラクターにカラーを持たせられるかは君のセンス次第だ。



ジャンピングアッパーが炸裂。もちろん中段技だ。

YUGO



ニースマッシュは浮かし技として使える。



獣人時に使える打撃扱いの投げ技。



背後からカカト落としを繰り出す。見切りにくい攻撃だ。



軽量級の面目躍如、サマーソルトキック。

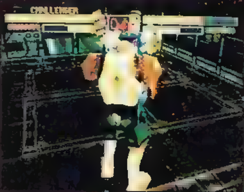
兎の獣人アリスは、軽量級にふさわしくコンパクトな振りの中・下段攻撃で相手のガードを揺さぶる。

軽量級とはいえ空中コンボの破壊力は侮れず、おそるべきラッシュ力の持ち主と言えよう。



ALICE

勝ち気な兎



猪なのにベアハッグとはこれいかに。

MITSUKO





一風変わった下段攻撃。震脚の一種なのか？



突進しながらのストレート。遠距離から一瞬のうちに踏み込む。

あまり上品とは言い難いミツコは猪の獣人。独特の構えから繰り出される技は、大振りだが威力も大きい。力任せに殴りかかるそのファイトスタイルは相手を沈黙させるに十分だ。
こう見えて実は浮かせ技が多いのも魅力。

BAKURYU

バクリュウはモグラの獣人で、その風貌は忍者を思わせる。その外見に違わず、持ち技も異様なまでにトリッキー。
爆煙に身を隠したり、イズナ落としをきめたりと、忍者マニア垂涎の動きを実践してくれる。



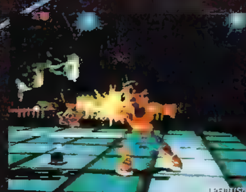


ご存じ、ジャイアントスイングは豪快だ。



ゴリラの獣人グレッグは腕力のある投げ技が強力。
打撃技で特筆すべきものはパンチ系の技で、驚異的なリーチを誇る半面、足の短さには思わず目を覆いたくなるものがあり、下段の弱さを予想させる。

GREG



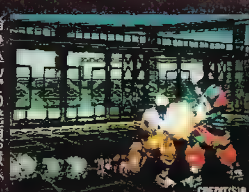
グレッグの腕力は強烈。この吹き飛びを見よ！



獣人時の打撃扱いの投げ技。グレッグは派手な演出が多い。



大振りなアッパー。さぞかし高く浮きそうだ。



踏み込んでの発頸。意外と振りはコンパクトだ。



これぞ忍術。爆煙に隠れて相手の背後をとる。

存じております。すぐにでもご用意いたしますので…

今宵は収穫祭、集えよ宴に新作献上！

FOX


獣人時のフォックスが下段を強襲する。


近距離から出せば相手を貫通する突き。かなりの速度だ。

身軽な動きがウリのフォックスは文字通り狐の獣人。バランス軽量級のアリスに対して、フォックスは足技が中心なのが面白い。

稲妻のような蹴り技で相手を翻弄、必殺の空中コンボを叩き込め！




フォックスならではの蹴り技。ブレイクダンスのように蹴り上げる。




震脚。下段の攻撃力があるが、この技にはまだ秘密が……


中国拳法らしい技。絶招歩法からの突きのようだ。


八極拳でいう連環腿だろうか。浮かせ技になる。

LONG

中国拳法の達人ロンは虎の獣人。きびきびとしたその動きは中国拳法マニア御用達。

特筆すべきはこのキャラ特有のサークルコンボ（六合鴻輪式）で、異常に複雑な連携を実現させる。テクニシャンを自称する方、是非お試しあれ。

GADO

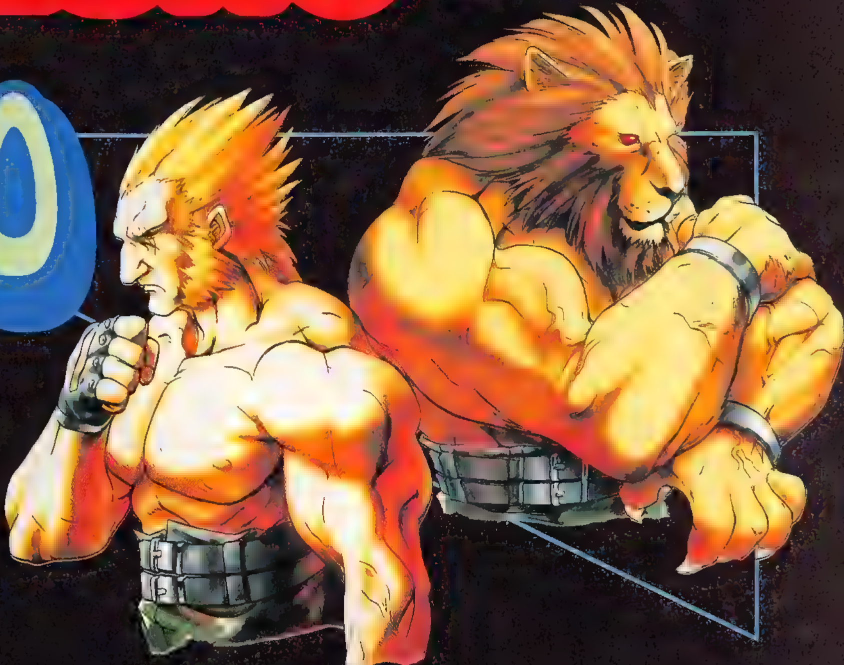

獅子の獣人ガドウは投げ技もパワフルだ。


中段のストレート。威力もある。


蹴り上げからの踵落とし。2回攻撃する。

アーミーパンツからマーシャルアーツを連想させるガドウは獅子の獣人。打撃型の万能キャラで、威力もなかなか。

足技もなかなかに豊富で、中・近距離で打ち合いたい人にはもってこいのキャラクターと言えよう。



恥ずかしがらずプレイ!!

今回は、ステップと初級前半。インタビューact.2を収録。

TOP SKATER™
SEGA SKATEBOARDING

担当：スー

巷で徐々に大会参加受け付け店（設置店）がふえてきて、人の目にふれることが多くなってきた。が、いまいち激しいプレイが見られない。

一般の参加選手（プレイヤー）にインタビューしてみたところ、どうやらお立ち台のように高い立ち位置や、あのコンソール下で、激しく訴えているランプの演出やらが恥ずかしいらしい。

それでもトリックをキメまくって超絶なプレイをすれば、ギャラリーも困るぐらい寄ってきて、人にプレイするのを見られるのが好きな人にはたまらないのが、このゲームの魅力だ。しかし参加している選手のなかにも、ボードに対するステップさえなってない選手が多いとおもわれる。

それではボードの操作がしやすいステップからいってみよう。

Step Style

まだ大会が始まって間もないこともあってか、選手の大半がボード操作のやりにくいステップでプレイにのぞみ、思い通りにトリックがキメられず、ゲームオーバーになってしまうケースをよく見る。

そのステップとは（両サイドのバーをつかみ、ボードに対して平行に立っているスタイルである）個人差もあるとおもうのだが（私も最初はこのステップでプレイしていた）、どうも細かい操作がやりづらい感がある。しかもボードコントロールは、足で行うので感覚がつかみにくい。よりよいステップでのぞむことが大切だ。

そこで特別コーチにご指導をお願いした。その人こそ、AM3研ソフトウェアセクションTEAM"TOP SKATER"のナイスガイ、片岡 宏之コーチだ!!

左の写真をみてほしい。片岡コーチがお手本のステップで筐体にむかっている。見ていただければわかるように、このステップのいちばん重要なポイントは、ボードに対して垂直に立っているところにある。これにより、すべての入力が格段にやりやすくなるのである。特にスライド＋ロールの入力調整がやりやすく、コーナーやジャンプ台への対応がよりシャープになることは確実なので、こちらのステップをオススメしたい。



これがボード操作をやりやすいSTEP。左右逆でもOK。



この方が片岡コーチ。う～んナイスガイっス。

角度重要

前回ジャンプ台でのグレードの高いトリックのキメ方について説明したが、それを読んで「ハーフパイプでギリギリまでひきつけてから、トリックをキメたのにグレードの高いトリックにならない」と実際にプレイして、ハーフパイプでTrick Grade"S"をなかなかキメられないと感じたと思う。

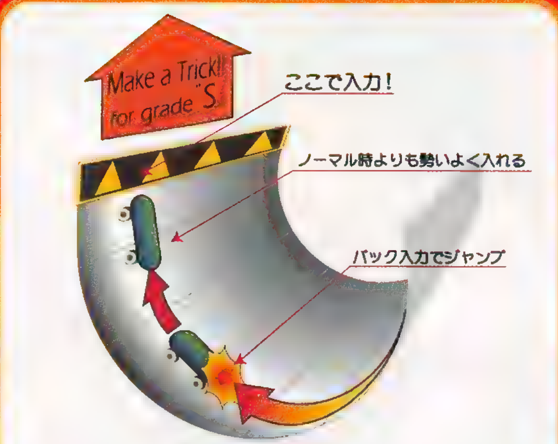
それもそのはず、ハーフパイプで高いTrick Gradeをキメる条件とは、"タイミング"でも"スピード"でもなく"滞空時間"にあるからだ。もっともある程度の"スピード"が出ていないと"滞空時間"も生じないのでまったく必要としないわけではない。

では、その"滞空時間"を長く稼ぐにはどうすればよいのか？左のイラストを見てほしい。順を追って説明すると、まずなるべく急な角度で、ハーフパイプをくだる。次に坂を上る途中で、バック入力によりジャンプして、一気にハーフパイプのへりまで跳び乗ってそこから発進するだけでTrick Grade"S"をキメられるはずだ。

発進する直前でボードに入力を加えることで、そこからくりひろげられるトリックもさまざまに変化するので色々と試してみてほしい。



これをマスターすれば、Trick Grade"S"も楽勝!!



ハーフパイプでのグレードの高いトリックのキメ方

POINT:A

スタートして走っていくと、ジャンプ台が4連続で並んでいる。まずはここでトリックの練習をしながらクリアするのだが、ジャンプ台に対する進入角度に気をつけてほしい。斜め方向から跳んでしまうと、コースアウトしてかなりのタイムロスになるからだ。

ジャンプ台をクリアすると、右コーナーに入る。クリアできる選手はバンクからのトリックをキメて構わないのだが、まだクリアできない選手は右コーナー前の石垣に、バック入力の大ジャンプで飛び乗るといい。石垣の上には＋10秒のTBがあるのでゲットする。



この石垣の上に＋10秒のタイムボーナスがある。ここから、



ジャンプ!!ほらタイムボーナスが見えるっしょ。

POINT:B

石垣から降りると、ちょうど次の左コーナー入り口にさしかかる。ここの前にも石垣がそびえ立っているのだが、この上に先ほどと同様に大ジャンプして飛び乗ると、ジャンプ台のむこうに＋10秒のTBが浮いているのでゲットして時間を稼ぐ。2つともゲットすると＋20秒なので、クリアもだいぶ楽になると思う。

もし、うまく飛び乗れなかった場合や、POINT：Aの石垣に飛び乗れず右コーナーから下ってきた場合は、ムリして石垣に飛び乗らずに左バンクに並んでいるTBを取りにいったほうがいいだろう。



この石垣の上にも乗れる。この位置から、



大ジャンプしてのる。腕の下にみえるのがタイムボーナス。

初級前半ポインツ攻略!!



POINT:C

もしPOINT：Bの石垣に上れず、左コーナーを抜けてきた場合は、この右コーナーのバンク上に浮いている＋3秒のタイムボーナスをとる。バンクに並んでいるタイムボーナスを目標にして、そこからジャンプするとちょうど取れるようになっている。

このTBは石垣の上から降りてきた場合、離れた所に着地するので取りにいこうとすると逆にタイムロスしてしまう危険がある。もし余裕があれば、前ページで紹介した、ハーフパイプでの"S"をキメる練習をしてもいいだろう。

ここからスタートした時と同様にジャンプ台が連続して並んでいる。このジャンプ台群はスピードが速いと"Cool-Combo"を狙える。すべてジャンプすると、ものすごいスコアになるのだが、まだ慣れていない選手はコースアウトによるロスをするおそれがあるので、ひとつひとつ確実にクリアしてほしい。



並んでいるタイムボーナスを目印にして、

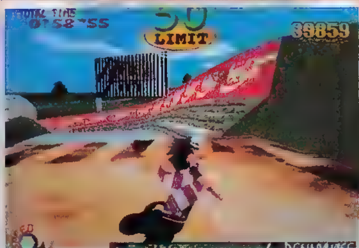


そのままジャンプして＋3秒をゲットする。

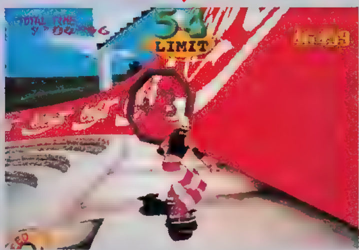
POINT:E

坂の上のジャンプ台は2つあり、1つ目のジャンプ台の進入ラインをミスると落ちてしまうので注意。2つ目のジャンプ台から跳ぶとき、左にドラム缶、右に階段が見える。

ここまで連続で"Cool-Combo"がキマっているなら、さらにドラム缶で狙って見てほしい。クリア重視でいくなら、ジャンプ台から階段の最上段に向かって飛ぶといい。この最上段コースにはタイムボーナスが山ほどあるので時間稼ぎにはもってこいだ。ただ最上段コースは、ライン取りがかなりタイトなので落ちないように。



2つ目のジャンプ台をこのラインから飛び出して、

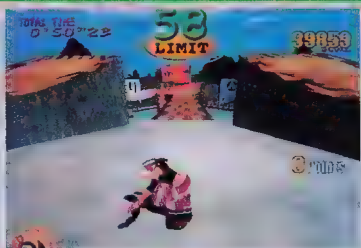


階段の最上段に着地。TBを取り放題だ!!落ちないように。

POINT:D

連続ジャンプ台群の途中で、両サイドが水たまりになっているチェック模様の坂に入る。手前の2つ並んでいるジャンプ台から乗るには微妙なライン操作が必要なので、その間を抜けるといい。

下に落ちてしまった場合は、坂の途中に再び上れるポイントがあるのでまた上がってもいいが、両サイドのブロックにフロント入力の小ジャンプで上に乗ると＋10秒のTBをゲットできるのも見逃せない。フロント入力をやめると降りるので再度ブロックに乗って"Cool-Combo"で稼いでもいい。



並んでいるジャンプ台を無視したほうが確実に上れる。



落ちてしまったらブロックに乗って＋10秒のTBをゲット。

開発者インタビューact.2
2大巨頭に聞く「デザイン&プログラム」

聞き手：スー　構成：NORICK

デザインの極意の編

ゲーメスト（以下編）：柿田さんがチーフデザイナーとしてモーションを担当されたということなんですけども、今回モーションキャプチャーを使わずに、一つ一つ自分の手でつけていったということですよね?その辺の苦労は何かありますか?

柿田（以下柿）：スケートボードの技っていうのは、見栄えのいい技があまりないんですよね実際は。ちょっとジャンプして板をくるって回すやつが多いんですけど地味なんで、もっと派手にするとか、技を考えるのが結構…、あとグレードが変わってきますよね、タイミングで。



モーションキャプチャーではできない動きがある。

編：ええ。

柿：それが一番辛かったですね。派手な技はどんどん作っていけばいいんですけど、逆に地味な技も作らないといけない…。その、良い技と悪い技の見た目の違いってのを、なかなか出しづらいんですよ。

編：スライドとロールとフロントとバックの組み合わせがありますよね?その点でEからSというのは、そう動かしたなりの動きが必要ですよね。

柿：できるだけその操作した感じになっています。それは菅野の仕事なんですけどね。こっちは言われたことをはいそうですかと…（笑）。

菅野（トップスケーターディレクター、以下菅）：まっ基本的な技はそうですよ。だから横入力とかそうなんですけども、板回す技とかありますよね?初めいろいろと練って、そういうのが入らないと絵的に寂しいんで、勝手にこっちで作って、まあこんなのでいいよって感じで入れてもらったんです。

編：じゃあ菅野さんと打ち合わせのうえでかなり決まっている部分っていうのが多いってことですか?

菅：そうですね、技に関しては、だいたいソフト的な入力の可能条件ってのも、ともどもやらせてもらったりして。実際、もっといろんな入力をできないかと模索した時期もあったんですけども、それで今の最終の形の入力に決まってそれにイメージにあう技をって形で、だいたい属性を決めて回転形とか決めて作っていったって形ですね。

編：実際ボツになった技とか多いんですか?

柿：どうなんでしょ?

菅：最終的に見るとそれほど多くないんですよ全体的に。モーション的にボツになったので多いのは、普通に走行しているとか、そういうベーシックな部分のところで結構ありますね。

柿：走行感覚をすごく大事にしたんで、普通の走行モーションはかなり何回もね、入れ替えをしたけれど…。

菅：今の倍以上は作ってんじゃないですか。常にベーシックな部分が気持ち良くないと違和感を感じると思ったんで、その部分は最初のうちからずっと何回も、頭下げたり怒られたりしてやっていましたけどね。…ここではなんか、にこやかに話してますけど。

柿：ホントは仲悪い（全笑）。


第三AM研究開発部
トップスケーター
チーフデザイナー
柿田光彦

プログラムの極意の編

編：プログラムっていうのは実際にどう聞けばいいのかなって…、割と漠然としすぎていて、どういう作業を実際しているのか、見えない部分じゃないですか?

藤間（以下藤）：結局プログラムは見える必要がないんで、オレもプログラムなんてなくていいんだったら一番いいと思うし、要は作りたいものがあるわけじゃないですか?

編：ええ。

藤：それを表現する手段でしかないから、プログラム自体はどうでもいいんですよね。出来ちゃえばいいんだから。表現できればいいんだから。

編：でも、プログラムがなければなにも出来ないですよね?

藤：そう、よくプログラム言語っていわれているけど、要はコンピュータにこういう風にやってくれよっていってあげている言葉っていうもんだから。どうすればこいつはオレがやりたいことをやってくれるんだろう。コンピュータに仕事をさせるためにどうやればいいかっていうのを、まあ話のわかんない奴に話を分からせる(笑)。そういう感じですよね。

菅：何をさせるかって決めるところが一番大事だなって訳ですよね。だから、プログラムをメインでやっている人っていうのは、プログラマーって名のとおり言語を扱えるのは当然で、じゃあ何を伝えるっていうのが重要なんですよ。

藤：企画の人が例えばこういうふうにしてくれって言った時点で、言語を介している訳ですよね。言語であったり、パフォーマンスでしかオレには伝わってこない。しかもオレもプログラムというまた別の言語を使ってしかコンピュータには教えられないっていうんで、伝言ゲームのようになってしまうかんじで、そこをいかに企画とプログラマーの、プログラマーとコンピュータの、コミュニケーションが密に行われるかですよね一番重要なのは―

でも最終的にコンピュータと口聞けるのはプログラマーだけなんですよね。ホント通訳みたいなもんですよね。テレビとかで外人に同時通訳とかするじゃないですか?その通訳の人が勝手に違うふうに解釈して聞いてれば、そういうことになっちゃう訳でしょ―

瀬川（トップスケーターサウンド担当）：菅野が10言ってきたら、なるべく10に近いように理解しないと出来てきてから「違うよ―」なんて言われたら二度手間ですからね。

藤：まあ10言うことを10聞いていたらダメなんですけどね―100言ってきたことに対してこっちが凝縮して10くらいにしなきゃいけないとして。

編：ええ。

藤：その中で90は捨てちゃう訳なんだけども、その捨てて良い部分と、取っておかないといけない部分っていうのを、それを菅野の言っていることから汲み取らないといけない訳ですよね。その辺の感じってありますよね。で、コミュニケーションが重要になる。菅野が100言っていることすべてに、同じ重さがある訳じゃないからね。

菅：そうだね。考えていることを捨てるっていうのは多いですよ、実際やっていくと。

藤：ほとんど、捨ててるもんね（笑）。

菅：まあ逆に全然考えてなかったことを表現してくれることもありますから（笑）。

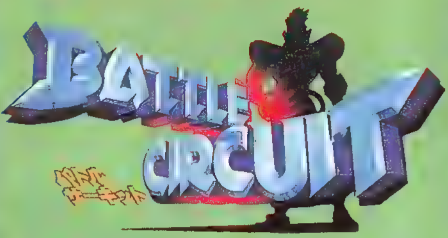

第三AM研究開発部
トップスケーター
メインプログラマー
藤間健二


この4人がトップスケーターの中心となった。



バトルサーキット

天帝の闇を砕け!



ついに姿を現したマスタープログラム！加えて３面ボスから５面までを完全踏破だ！

担当：サーキットの浪・軍団

これが最終ターゲットだ!!

真打ち、見・参
マスタープログラム、ドライブ！
担当：田渕健康

ヘイ！マスター

『天帝システム』

それは、世界中のコンピュータを制御することを目的に作られたシステムである。世界中に氾濫する高密度の情報を一挙に仕切ることができる、法外にして無法にして強力なちゃきちゃきのスーパーシステムだが、そのシステムを発動させるには、『起動ディスク』が必要であった。

犯罪組織デリート、悪の科学者Dr.サターン、そして賞金稼ぎのサイバーブルーたちによる三つ巴のディスク奪取戦は白熱を極め、激闘の末に、ブルーたちは起動ディスク奪取に成功する。

だがー

既に天帝システムは暴走を始めていたのだーブルーたちの眼前を覆う、不気味な黒い影…それこそが、「天帝システム」のコアともいえる、ファイナルガーディアンーー

『マスタープログラム』ー

今、真の決戦に向けて、俺たちのバトルサーキットに熱い電流がほとばしるボルシチー！

やっぱり浮いてやがらぁ

７面ボスを倒して「何か物足りないなぁ」と感じていたアナタに朗報。

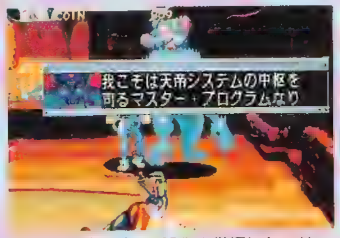
今号紹介するこの「マスタープログラム」こそ、バトルサーキットの真のおやびんにして超ラスボスなのである。こいつを倒さずして、バトルサーキットは語れないぜーと思われます。

みんなの中には既にマスタープログラムと遭遇していて「時々クソ強えボスが出てくるんだけど、あれはランダムかな？」なんて思っている人もいらっしゃるかもしれないが、奴に会うためには、７面ボスを倒した時点で、いくつかの条件を満たしておかなくてはならないのだ（条件は表を参照のこと）。

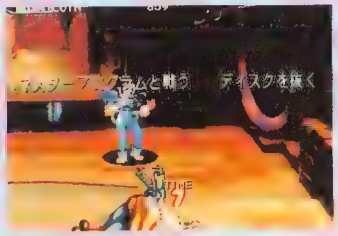
点数の「条件」は道中にそこそこの稼ぎをやっていれば到達できるだろう。ボス戦ではなるだけ「S」を目指して速攻を狙うことを忘れずに。

もう一つの条件だが、これは各キャラクター、ダウンロードユニットを除くアップグレードパーツを一通り買い揃えれば問題ないだろう。金稼ぎ能力の優れたキャラは、７面ボスを倒した時点でのコイン１０００枚所持を狙ったほうが無難かな。

これらの条件を満たしていた場合、７面ボスを倒した時点で「マスタープログラム」と戦うか否かの問いかけがなされる。まあ、戦士として選ぶべき道は一つだがなー



マスタープログラム降臨！覚悟しなっせ。



ここで運命の選択を行う。

マスターってヒドイのよ

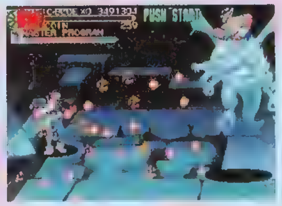
さすがに真のラスボスだけあって、マスターの攻撃は過激にして熾烈を極める。はっきり言ってデリートのボスの皆さんが霞むほどの強力さだ。

何よりも目を引くのはその攻撃の多彩さ。様々なバリエーションで手を替え品を替え攻めてくる、敵ながらあっぱれな暴れっぷりである。これを見てるとまだまだCPシステムⅡもイケるなあと思う次第だ。

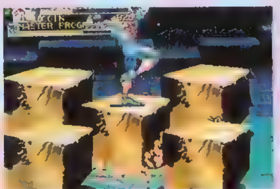
強靭な防御力に支えられたみなぎりまくるバイタリティと、パンチの効いた絶対無比な攻撃力を前にして、一介の賞金稼ぎに何ができるのであろうか…。

いや、諦めるのはまだ早い。戦う男（女、鳥、植物）の最終兵器、それは気合と勇気と電脳ー難攻不落のラスボスも、じっくりと戦えば必ず光明は見えてくるはずだ。

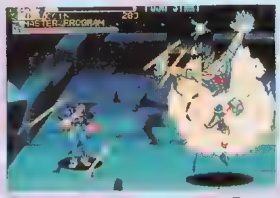
諸君の健闘に期待する。



この疾風を起こした後に、様々な攻撃が開始される。回避準備を怠るな！



究極奥義「ジャッジメント・ディ」。裁きの先には「死」あるのみ！



天帝にレーザーはつきものか？あひー。



当たるとチョー痛えファイアブレス！手前から奥に向かって動く。



ラスボス出現条件

ラスボスを出現させるには、以下の二つの条件を満たしている必要があります。

◎以下の規定得点を超えている。

規定得点	1P時	320万点
	2P時	260万点
	3P時	230万点
	4P時	200万点

・6個以上アップグレードしている（5面のバイタルアップも含む）。

もしくは、

・1000枚以上コインを持っている。

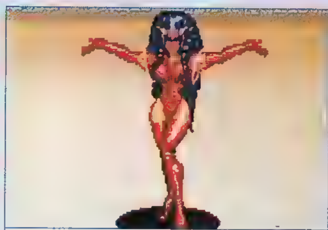
のどちらかの条件を満たしている。コンティニュー回数・クリアスピードは関係ありません。

中盤戦を一気に攻略していくぞ

ワンポイント基本攻略

前回に引き続き、おもに中ボス・ボスを中心に攻略していこう。

担当：KKYーいなりん



STAGE 3 BOSS バーバラ

「デリート」の幹部でジョニーの妻。ジョニーと共に裏街を仕切っていたが、ジョニーを倒されてプレイヤーらを追う。

- 「キコーショー」掌から巨大な気を放出する攻撃。
- 「スピニング・バード・キック」倒立状態から高速で回転しつつ、連続で蹴りを加える。
- 「タイガー・クラッシュ」長距離から跳びヒザ蹴りをくらわせる。
- 「サマーソルト・キック」長い足を生かしたサマーソルト。足の長さは某軍人の1.2倍。
- 「クラゲショット」子分のクラゲが回転しながら出すショット。
- 「クラゲアタック」子分のクラゲを高速回転させて敵に突っ込ませる攻撃。
- 「クラゲショック」クラゲが放電しながらまわる攻撃。
- 「クラゲクラッシュ」バーバラの号令とともにバーバラの近辺にいる敵を巻き込んで自爆する技。

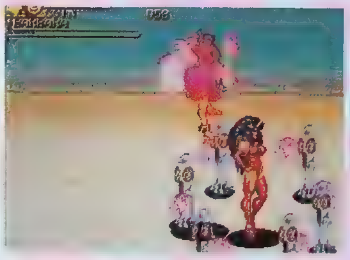
このボスに到達した時点でスコアが56万点以上いっていれば右からUFOが出てくるので、まずはこれを攻撃して食べ物を出しておく。スコアが56万点以下の場合は、バーバラの周りを回転しているクラゲをジャンプレバー下攻撃などで倒してスコアを稼ぐ。

クラゲを2〜3セット倒したあとに、いつもは出現後すぐに回転し始めるクラゲがその場から動かないで、バーバラがクラゲを召喚したあとに小ジャンプをする。これはクラゲアタックがくる合図なので、このときはクラゲを倒しにいかずにジャンプやダッシュでクラゲアタックを避けるのが安全である。

クラゲモード以外のバーバラに攻撃を当てることは慣れないとかなり危険なので、このときはダッシュとジャンプをうまく使って逃げ回り、次のクラゲモードを待つ。

たまに左右からバイクギャルが出てくる。これを倒すとたま〜に食べ物を出すことがあるが、なかなか判定が強いので余裕のあるとき以外は無視したほうが良いだろう。

基本的にバーバラにダメージを与えるのは、クラゲモードのときバーバラに向かってジャンプレバー下攻撃で跳び込んで、そこから連続攻撃につなげる。クラゲを倒す時と違って、バーバラにダメージを与えるつもりのときはクラゲアタックの時も攻撃したほうがよい。バーバラが小ジャンプをしたら、一瞬待ってクラゲアタックを引きつけてから跳び込めば良い。



クラゲアタックの時にジャンプ攻撃で跳び込む。

STAGE 4 潜入！Dr.サターンの野望を砕け！

ステージが始まって最初のシーンは特に問題ない。

次の写真1のシーンは、画面の右上と左上に罠が仕掛けられていて近づくと上から岩が落ちてくる。岩が落ちてくるときは地面に影が出てくるので、場所を覚えておこう。



写真1：落ちているお金をスムーズに回収すれば問題なし。

中ボスのBOBのところでは一緒にROB青が出てくる。ここのROB青は3セットで打ち止めになるので、まずはこれを優先して倒していくと楽になる。

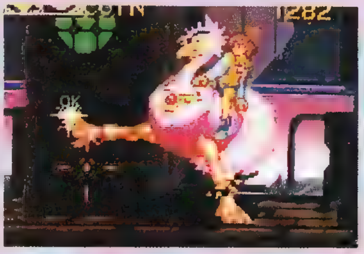
基本的にBOBに攻撃するときは、一度つかんでから攻撃するのが安全である。ただし、BOBは画面右に消えたりある程度間合いが離れると腕を振り回して突っ込んでくることが多いが、このときはつかむことはできない。



このときはつかむことができない。

このあとしばらく進んでいくと、ボス直前のシーンで画面の奥からレプテイルが多数出てくるところがある。このシーンはその他にドリアンやガンボット青なども出てきてかなりきつい場所である。

実は、画面奥にあるレプテイル製造機は、その横にある監視モニターを破壊すると止めることができる。ただ監視モニターは、プレイヤーがある程度レプテイル製造機に近づかないと作動しない。監視モニターは3段階に破壊可能で、3つあるレプテイル製造機が段階に応じて左から順に止まっていく。



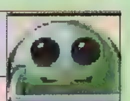
ランプがOKになれば攻撃が当たるようになる。



名称	カラー	登場面
R.O.B.ver1.0	緑	2、3−1、4−1
R.O.B.ver2.0	黄	4−1、5−2
R.O.B.ver2.4	黄	2−1、5−2、6−1、etc



名称	カラー	登場面
レプテイル1	緑	1、4−3、4−4、5、etc
レプテイル2	赤	1、4−3、5−3、etc



ぴのぶのザコ敵コレクション その1

STAGE 4 BOSS オクトパス2号



Dr.サターンの最高傑作ともいうべき無人重戦車。多機能マニピュレーターと、オクトパスレーザーで刃向かうモノをなぎはらう。

- 「キラーカーペット」オクトパス体内にある即席爆弾製造装置により、製造される爆弾をただひたすら機体下部から落として並べる攻撃。
- 「オクトパスレーザー」機体上部からオクトパスの本体が登場して左右方向に角度を変えながらレーザーを照射する。主に近距離にむらがる敵を蹴散らすのに使う。
- 「シャークミサイル」モードが替わると、爆弾の代わりにミサイルを製造し、真上に向かって発射する。
- 「ミサイルカーテン」研究所内の奥にひょいっとジャンプしたあと、高速で手前に移動しながらミサイルを発射する。
- 「マニピュレーター・バースト」機体に危機が迫ると自己防衛システムが作動して、機体側部についているマニピュレーターをのばして振り回す攻撃。
- 「スチームストリームアタック」オクトパス最強の攻撃。機体全体を蒸気熱によって高熱化したあと、脚部についているホバー推進装置を使って猛スピードで突進する。

最初のうちオクトパス2号（以後オクトパス）はキラーカーペットしか出してこないので、この間に攻撃力の高い対空攻撃などをできるだけ多く当てていく。このときオクトパスの動きと対空攻撃後の自分の着地する位置をよく考えて、爆弾を踏まないように注意する。爆弾が連鎖して爆発している最中は、オクトパスは爆弾を落とさないということも覚えておこう。

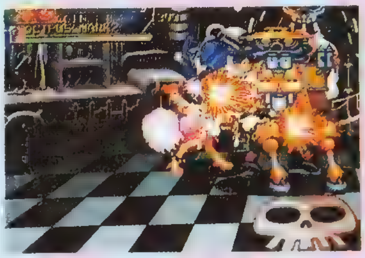
しばらくするとオクトパスがシャークミサイルを出すのだが、これはモードが替わったという合図である。こうなるとオクトパスは様々な攻撃を仕掛けてくる（キラーカーペットはなし）。まずはそれぞれの攻撃に対する簡単な対処法を説明しておこう。

シャークミサイルはプレイヤーに向かって飛んでくるので、影に注意して避ける。オクトパスが画面の奥にジャンプしたらミサイルカーテンの合図なので、ミサイルをジャンプして避ける。マニピュレーター・バーストはオクトパスの手前側にしか攻撃判定がないので、画面奥側から近づいて攻撃するチャンスである。オクトパスレーザーのときも画面奥側から攻撃することができるが、オクトパスが動き出すと少し危険である。オクトパスが赤くなったらスチームストリームアタックで突っ込んでくるので、タイミング良くジャンプして避ける。



マニピュレーターは手前側にしか攻撃判定がない。

モードが替わると画面上からROB青が出てくるようになるので、オクトパスの攻撃と一緒にROB青の突っ込みも注意しなければいけない。実は、オクトパスに一番ダメージを与えることのできる攻撃はこのROB青を投げつけることで、これでオクトパスのゲージを半分以上奪うことができる。さらにROB青が当たるとオクトパスはたいてい気絶するので、きっちり1セット（跳び込み→連続攻撃・対空攻撃）を決めておく。



ROB青を投げつけるとすごいダメージを奪える。

ROB青は地上にいる時間が短いので、ROB青の動きを先読みして出現直後や突っ込み直後をつかみにいく。もしROB青をつかんでいるときに、シャークミサイルが飛んできたりオクトパスが危険な動きを見せたら、Bボタンを押してROB青を離してしまおう。

マニピュレーター・バーストやオクトパスレーザーのときについては先ほど説明したが、これ以外にも画面内にROB青がいないときなどはオクトパスに直接攻撃を当てていきたい。例えば、オクトパスと少し離れた位置でシャークミサイルを出されたときはその場にミサイルを誘導しておいて、地面に影が見えたら急いでオクトパスに近づけば1セットを当てるぐらいの余裕がある。

STAGE 5 ジャングルバトル！死線からの脱出！

このステージは最初に脱出シーンから始まるのだが、ここはガラスに向かって普通に連続攻撃をしていれば余裕でクリアすることができる。ちなみに、タイムが残っているときはトゲに当たってもダメージにならないが、タイムオーバーで脱出に失敗したときは、体力ゲージ半分のダメージをくらってしまう。

次のシーンには重要なイベントが隠されている。画面の右上にある小屋にDr.サターンが捕らえられているが、このシーンをクリアする前に入り口を壊してDr.サターンを助け出してあげよう。するとシーンクリア時に「ぴのぶ」がDr.サターンを助けにくるのだが、このとき?マークのアイテムを落としていく。これを使うと、体力ゲージのMAXが24ドットアップするのである。このシーンが始まったら、ザコ敵の少ないうちに最優先で小屋の入り口を壊しておこう。



このアイテムはぜひとも取っておきたい。

次に写真2のところで、コインガンボットが3機出てくる。ここは右上に出てくるコインガンボットにラインを合わせて少しずつ進み、右上のコインガンボット倒したら急いで右下のコインガンボットを倒しにいく。コインガンボットは食べ物を出すことが多いが、これは次のシーンまで残すことができるので、体力に余裕のあるときは取らないで残していこう。



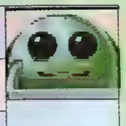
写真2、右上→右下と急いで倒しにいく。

次は中ボスのデイブ・ザ・アースワーム（以後デイブ）が出てくる。まずはデイブがセリフを喋っている間に背中側に回り込んで、デイブが動き始めたら1セットを当てておこう。

デイブが動き始めるとアーノルドとROB黄が2機出てくるので、こちらを優先して攻撃していく。ただし、ROB黄は1機だけ倒さずに残しておいて、次のザコ敵が出てこれないようにしておく。

基本的に、デイブに対して

ぴのぶのザコ敵コレクション その2





名称	カラー	登場面
ドリアン	青	2−1、4−1、4−3、etc
ラブラダ	緑	4−2、4−3、5−1、etc
アーノルド	赤	5−3、6−1、7−1、etc
ヘイニー	紫	6−2、7−3、etc



名称	カラー	登場面
ガンボットA	緑	3−1、4−2、etc
ガンボットB	青	3−1、4−3、etc
ガンバスターA	赤	5−1、6−2、etc
ガンバスターB	黒	6−1、6−2、etc

は跳び込みからの1セットでダメージを与えていく。跳び込むポイントがいくつかあるので説明していこう。
　デイブが画面の右上で尻尾をグルグルと回したときは必ず左下にダッシュしていくので、ダッシュの終わり際に向かって跳び込んでいく。デイブが画面外の上のほうを飛んで移動しているとき（影だけが見える）は画面右のほうに着地することが多いので、着地点に向かって跳び込んでいく。たまにデイブは疲れて汗を拭くことがあるが、間合いが近ければ見てから跳び込むことができる。


このあとデイブは左下にダッシュしていく。

　次のシーンでは画面の中央にバナナの木が1本生えている。実はこれを8回殴るとバナナが1個、また8回殴るとバナナが1個、さらに16回殴るとバナナが4個落ちてくる。このシーンにはレプテイルが多数出てくるのだが、これをすべて倒してしまうとすぐにシーンが終わってしまう。よって、まず最優先にバナナの木を殴りにいきたいところであるが、体力が危ないときはあらかじめ右下に落ちているバナナを拾ってから殴りにいこう。

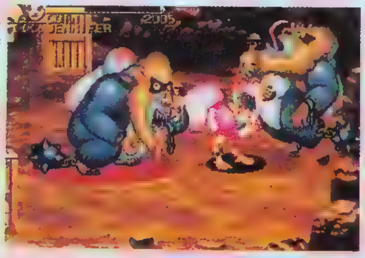


STAGE 5 BOSS ドク&ジェニファー

「デリート」専属の科学者と、そのペットのマンドリル。ドクは「デリート」の私設捕虜収容所の管理を任されており、生体実験で巨大化させたジェニファーとともに捕虜の処刑などの任に当たっている。

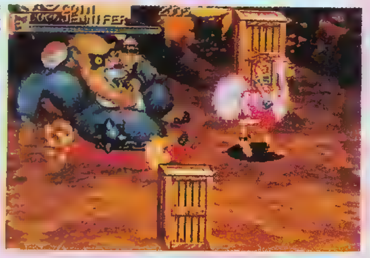
- 「ウッホウッホ（視覚的立体映像投射）」ドクの発明した、立体映像投射装置を使って複数の幻影を投射する。高度な催眠効果を持っており、幻影に殴られたものも痛みを感じるという。
- 「ウホーーーッ（高高度物質落下）」背中のジェットエンジンを使って高高度まで飛び上がり、そこから地上に向けてボディプレスを加える。
- 「ウホホッ（鎖状物体衝撃）」ジェニファーの怪力で、鎖鉄球をぶち当てる。
- 「ウホウホウッホ（物質投擲攻撃）」ジェニファーが爆弾や手榴弾など、手当たり次第に放り投げる。特に、追尾型爆弾は注意が必要。時には食べ物を投げることも…。
- 「ウキーーッ（遠心力的回転突進）」遠距離から高速で身体を回転させながら突進する。
- 「ウヒホフウホーーーッ（脳内麻薬発動）」ドクの神経操作でジェニファーの運動神経を高め、つかんだ敵に高速攻撃をたたき込む必殺の攻撃。

　ドク&ジェニファー（以後ドクジェニ）は出現と同時に分身してくる。基本的な分身の対処法は、ドクジェニがブイ～ンと分身し始めたら急いで近づいていき、とりあえずどちらでもいいからドクジェニをつかむ。ここでうまくつかむことができたら、これをもう片方のドクジェニに向かって投げつけてしまう。このときキャラによっては、投げ終わった硬直に攻撃されてしまうことがあるので、ドクジェニをつかんだら少し待ってから投げつけるようにしたい。


ドクジェニが分身し始めたらどちらかをつかみにいき、


もう片方に向かって投げつけてしまう。

　ドクジェニの分身する場所が遠くてつかみにいくのがきびしいときは、どちらかのドクジェニに当たるようにダッシュ攻撃を当てにいく。このときは真正面からダッシュ攻撃を当てるのではなく、斜めに走り過ぎるような感じでダッシュ攻撃を当てたほうが反撃をくらいにくい。
　ドクジェニにダメージを与えるポイントとして、次の2つを抑えておきたい。1つめは、ドクジェニと間合いを離して横のラインを合わせているとスライディングを誘うことができるので、これを避けてスライディングのスキに攻撃を当てる。このときはスライディングの終わったドクジェニをつかみにいき、2回殴ってから対空攻撃を当てるのが安定だが、つかんだあとBボタンで離してからすぐに攻撃すれば、連続攻撃→対空攻撃の1セットを当てることができる。たま～に回転攻撃で突っ込んでくることもあるが、間合いが離れていれば反応して避けることができる。


横のラインを合わせてスライディングを誘う。

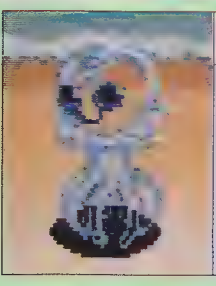
　2つめは、ボディプレスの着地するところを狙っていく。ただしドクジェニのボディプレスは意外と当たり判定が大きいので、きちんと影を見てボディプレスをくらわないように注意しよう。
　ドクジェニを1度転ばせたあとは、倒れているところにジャンプレバー下攻撃を当てるとドクジェニを起こすことができるので、そこに1セットを当てることができる。ただし、ドクジェニが画面端にいるときは倒れ方が違うので、ジャンプレバー下攻撃が少し当たりづらい。
　ドクジェニの攻撃の中でやらしいのが、もの投げ攻撃である。特に、追尾型爆弾が出てきて逃げられそうもないときは、メガクラッシュで消してしまうのもよい。

前回の訂正というかフォロー

　最後になってしまったが、前回紹介したステージ2のボスのところでUFOを出現させるパターンについて、少し説明不足だったのでここでフォローしておく。
　実は、ステージ1ボスのところでレプテイルが何匹出てくるかは毎回決まっていないので、クリア時のスコアが少しばらつくことが多い。そこでステージ2でスコアの調整できる場所を紹介しておこう。
　まずは前回も紹介したMユニットの出てくるところ。ここでスコアが少し高すぎるなというときは、ザコ敵が画面内にいるときにMユニットを取ってしまうか、まったく無視して取らないでもよい。
　もう1つボス直前で出てくるコインROBだが、スコアが高いときには倒すことを控えたり、スコアが低いときはできるだけ多く倒したり、技点の高い対空攻撃で倒すようにするなどの調整ができる。



1ボスのタイムボーナスも自分のプレイに合わせてよい。



名称	カラー	登場面
くらげちゃん (JELLY FISH)	白	3−3



名称	カラー	登場面
バイクギャル	紫・黄	3−3、6−1
ベッツィ	黒・赤	6−1
キャシー	黒・青	6−1
クリス	黒・緑	6−1


ぴのぶのザコ敵コレクション その3

存じております。すぐにでもご用意いたしますので…

今宵は収穫祭、栄えよ宴に新作献上！

協力することの楽しみ、奪い合うことの喜び…

バトサー社交術伝承の儀

1人より2人、2人より4人…楽しさ倍増の協力プレイはバトルサーキットならずともアクションゲームの大きな魅力。友達誘ってレッツプレイ！

担当：C・LAN

この手のゲームは多人数同時プレイが熱い－バトルサーキットもその例に漏れず、協力プレイは1人で遊ぶよりもより簡単で、そしてより楽しい。こういった記事でよく取り上げられるのは2P、あるいは4Pで、えてして3Pは軽視されがちだ。だからここでも3Pは特に重要視しない。ではとりあえずバトルサーキットの多人数プレイの簡単な攻略法をお届けしよう。

前提にして究極攻略法！グリーンを加えろ!!

まずはキャラ選びだが、大前提として、「エイリアングリーンを加える」ことが重要。こいつのダウンロード技、バイタリティアップは1Pでも使える技だが、多人数プレイになると効果倍増。一瞬にして全員の体力を回復できるのは非常に大きい。BDカプセルは基本的にはすべてグリーンに取らせていくように。まさにこいつはバトサー界のクレリックだ。

実はこの点さえ踏まえればあとはあまり考えずにプレイしてOK。というわけで多人数プレイ攻略は終わりだ。各自がんばってくれたまえ。



"くさ"ことエイリアングリーンは多人数では必須メンバーだ。

多人数プレイ時の1P時との違い

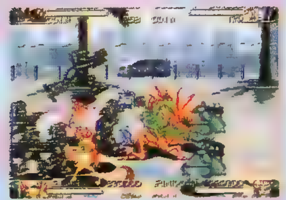
これで終わるのもなにかとアレなんで、ここらでひとつ、1人プレイと多人数プレイでの違いを簡単に紹介しよう。

全般的にはザコが少し増え、ザコ、ボスを問わず敵の体力がUPするが、大筋はほとんど変化なし。

2、4ボスは形態変化する体力が多くなる。つまりすぐに発狂してしまうのだ。また5ボスの分身が1P&2Pの1つに対し、3P＝2つ、4P＝3つと増えていく。

アイテム関係の配置は基本的に変わらないが、要所要所でライフ回復のフードが数回食べられる大きなものになったり、5Gのコインが20Gのスーツケースになったりしているぞ。いきなりゲームを始めた瞬間に、君はでかいリンゴの存在を知るだろう。

目立った変化といえば、ま、こんなところだ。



ザコ敵が増えて体力も多くなっている。

コインの回収にまつわるお話

面クリアごとにあるショップでの買い物。ここだけは計画的にいきたい。

各キャラ最低限買ったほうがいいものは1人用と同じ。すなわち…。

●シルバー……スラッシュストリーム（100G）
●ブルー……ハイパートルネード（50G）
●イエロー…ウィップラッシュ（50G）
●ピンク……ソニックスピン（100G）
●グリーン…ヒーリングプラス（300G）

これは前々号の「初めてのアップグレード」で紹介した武器と同じもの。これに400Gのバイタルゲイン、つまり体力アップが必須となる。



あれ?こんなに金がいっぱい。うまく分配していこう。



でかフードで助かりーな。けれどUFOは少なし。

こうして見ると、序盤から中盤にかけて、キャラ別に必要最低限のコイン数が大体わかってくることと思う。少なくとも武器は3面まで、体力アップは5面までには全員買い揃えておきたい。

このゲームで忘れてはならないのが、プレイヤー間でコインの引き渡しができないということだ。落ちているコインアイテムだけではなく、通常戦闘での「コイン回収能力」も考慮に入れて、各キャラの持ち金を調節しよう。



ピンクのソニックスピンはかなり重宝するので1面クリア時に手に入れたい。

最もコインが稼げるのがピンク、高め安定がブルーとグリーン、低めなのがシルバー（＝攻撃力が高い）。イエローはムチで稼げるが、敵がわらわら現れる多人数プレイでは時間もかかるし結果的に稼げない…といった感じだ。

最終目標は全員1UP。一見簡単そうだが、意識してやらないとこれが結構難しい。



コイン回収能力の低いキャラに敵を倒させてあげよう。うまく調整するのだ。

ザコが少ない場所など全員が一斉に群がるのではなく、稼げないキャラに全面的に任せる、といった工夫も必要だぞ。

超ポイント別攻略

では最後に、面ごとの簡単な注意点を。

〈ステージ1〉
とりあえず問題ないっしょ。



多人数プレイ時はこんなメシがゴロゴロ。

〈ステージ2〉
ボスのジョニーがすぐに発狂。ピンクにソニックスピンを持たせておきたい。ということは1面が重要だね。

〈ステージ3〉
ボス前のチェイスシーンのコインが人数に応じて変化する。3人以上ならば3列。ジャンプポイントでは空中と地上両方に出現する。



このシーンではこんなに金が…。きちんとルートを分担して。

〈ステージ4〉
ボス前のトカゲ大量出現地帯では、少し戻っておやびんモニターを破壊するが吉。

中ボス、ボスともにザコの青ロボが3体出る。体力も多くワンセットでは死なない。ボスの発狂が早い。

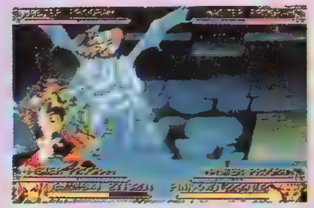


4面ボス前ではモニターを壊してしまおう。ボス戦ではメシが出ないからつらいぞ。

〈ステージ5〉
ボスの分身が前述の通り多い。デカ飯でカバーせよ。

〈ステージ6、7〉
この辺になると敵の体力の多さが気になってくる。基本的には1人用と変わらず。

〈マスタープログラム〉
変化なしだが、ホーミング攻撃が多いので、避け方などを統一しておかないと危険。上から下に動いてよける、くらいでいいから具体的な動きを打ち合わせておこう。



天帝だけは協力が必要。全員の動きを合わせよう。レッドドラゴンっぽい。

バトルサーキットは見た目がちょっとばかり濃ゆいので、敬遠している人もいるかも知れない。しかし遊んでみればその根底にあるものはキャプコマやプレデターのそれであることがわかるはず。基本操作自体は非常に楽しいのだ。かつてミスタラの世界でパーティーを組んだあなたは、今度は未来の世界で力を合わせてみてはいかがかな。



切り取って君の好きなトコに貼ったり、透明下敷きに入れたりしよう!

'97 GAMEST MOOK







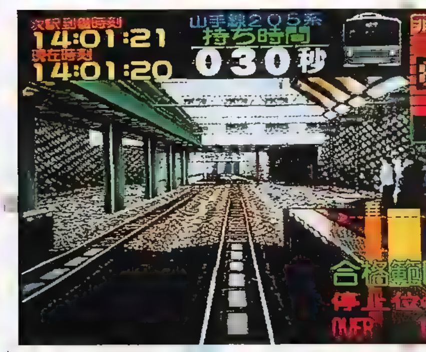


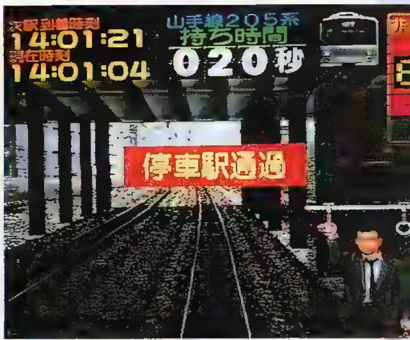


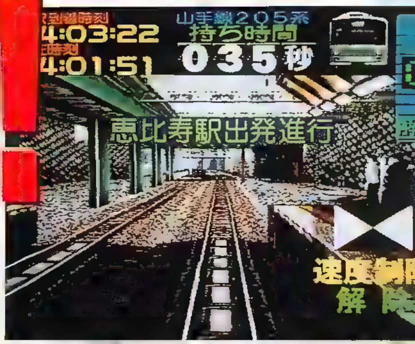
ムック化へ向けて進行中!!











な、な、な、なんと、巷で話題騒然の『電車でGO!』をムック化すべく、ゲーメストがついに動き始めた!!独特のゲーム題材とシステムを採用したこのゲームをゲーメストがどんなムックに仕上げようとしているのか?攻略満載!!企画ページ絶好調!!そして電車と言えば…おっとこれ以上は語れないぜ。とにかく最高のムックにすべく気合十分。期待しててくれ!!

GAMEST MOOK
電車でGO!

発売日未定 価格未定

メディアにも多数登場！
すっかりおなじみの

電車でGO!™

©TAITO CORP.1997

おそらく役に立つ！

電車でGO！用語集

ゲーム中に登場する用語と疑問を詳しく解説！

担当：GYU

（株）新声社
『電車でGO!』チーム
責任編集

「電車でGO！」をプレイして、その専門的な用語の多さに戸惑う人も、きっと少なくないと思う。そこで、これらの用語の意味と実際の作用について、ここで解説していこう。



あくしでんと【アクシデント】
山陰本線上級において、トラックが踏切に立ち往生するといったイベントが起こることがある。成功で5秒加算、失敗で10秒減算される。

あつりょくけい【圧力計】
ブレーキの圧力を示す機器。ゲーム中でもブレーキレバーに連動し、圧力がかかるまで制動が作用しないようになっている。



これが圧力計。黒い針が動きます。

あめ【雨】
上級路線の3区間目スタート時に、手持ちのタイムが15秒以上ある場合、ランダムで降り出す。単に演出というわけではなく、ブレーキの効きを悪くする実害を含んでいる。

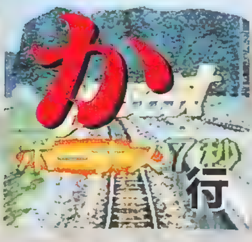
うんてんし【運転士】
鉄道を運転する人の呼称。「運転手」と呼ばないように注意が必要。

えき【駅】
鉄道の停車場。このゲームは駅に正確に停車することが目的となっている。

えきこうないさいかそく【駅構内再加速】
このゲームでは、駅に進入した後にマスコンを入れて再加速すると、ペナルティとして10秒減算される。注意。

えきしんにゅうそくど【駅進入速度】
各駅には進入速度が設定されており、これを超えると1km/hにつき1秒減算される

おーばーらん【オーバーラン】
停止許容範囲を越えると、オーバーランと見なされ、1mにつき2秒ずつ減算される。停止許容範囲は初級で±2m、上級で±1m。



かくしけいてき【隠し警笛】
路線ごとに設定されている隠れボーナスポイントで、警笛を鳴らすと2秒加算される。一部のトンネル、踏切、大きな橋、鉄道作業員などが目印などだ。

かくしろせん【隠し路線】
密かに用意された路線。マスコンをノッチ5に入れてスタートすると山陰本線上級が、マスコンノッチ5＋ブレーキ開放＋警笛ペダル＋スタートボタンで東海道本線各駅停車がプレイできる。

きくちさん【菊池さん】
『電車でGO！』開発チームのひとり。最近ではテレビなどにも登場した名物男。ちなみに駅構内放送などの音声は彼の声。

けいてきかた【警笛過多】
警笛を30回鳴らす度に、警笛過多として5秒減算される。

水無月に煙る紫陽花も大満足

殿様ご機嫌、しっとり濡れる霧雨攻略

けいてきしんごう【警笛信号】
「警笛鳴らせ一」の表示とともに現れる標識。無視すると5秒減算。

けいてきぺだる【警笛ペダル】
足元右側に設置されたペダル。これを一度踏むたびに、警笛が1回鳴るようになっている。

げんそく【減速】
ブレーキをかけて、速度を落とすこと。減速中はマスコンのノッチを0にしておくことが基本だ。

こうばい【勾配】
坂のこと。上り勾配では加速が、下り勾配では制動が鈍る。

こぎゃる【コギャル】
このゲームではトラブルが生じると、右下のウインドウにさまざまなキャラクターが登場するが、中でもコギャルの「エ〜ーどういうつもり〜?」というセリフは秀逸。



「エ〜ーどういうつもり〜?」とにかく笑えます。



さいとうさん【齋藤さん】
開発チームのえら〜い人。物腰の柔らかさには特筆すべきものがある。

しぎょうけんさ【始業検査】
ゲームスタート直前に行う作業。マスコン解除、ブレーキ最大に入力してスタートボタンを押す。

しんごう【信号】
走行の指示を与える標識。ゲーム中に登場する信号は基本的に3つ。進行と速度制限45km/hの注意、速度制限25km/hの徐行予告だ。

しんごうむし【信号無視】
速度制限を示す信号を無視すると、初級で10秒、上級で20秒減算される。



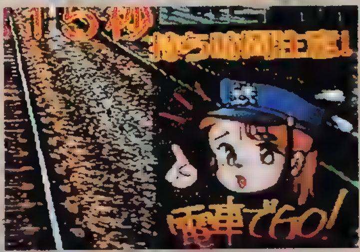
たいとーびる【タイトービル】
東海道本線を走行中、タイトーの看板を掲げたビルが左手に出現するが、実際には存在しない。ちなみにタイトー本社は東京都千代田区平河町。

だいやおくれ【ダイヤ遅れ】
駅到着予定時刻に遅れること。1秒遅れるごとに1秒ずつ、リアルタイムに減算されていく。

だこう【惰行】
マスコンを切って、惰性で走行すること。電車にはエンジンブレーキというものがないので、速度が落ちることはほとんどない。

だぶるかわしま【W川島】
タイトーには川島という2人の人物が存在し、それぞれA&Bと呼ぶ。どちらも「電車でGO!」担当なので、かなりややこしい。用例：どっちの川島さん?ああ、Aの方。

てっちゃん【鉄っちゃん】
①『電車でGO!』のマスコットキャラクター。②鉄道マニアの呼称。



これがマスコットキャラの鉄っちゃん。でんこちゃんではない。

でんしゃがーるず【電車ガールズ】
AOUショー'97のイベントで登場したキャンペーンガール。ミニスカ駅員。



AOUショー'97で登場した「電車ガールズ」。ナイスです。

でんしゃでごー!【電車でGO!】
タイトーが世に送り出した業界初のトレインシミュレーター。斬新なゲーム性と重厚なコンパネが人気につながった。

どあらんぷ【ドアランプ】
乗車口の状態を示すランプ。これが点灯する前にマスコンを入れると、上級で10秒減算される。

どくたーいえろー【ドクターイエロー】
検査用の新幹線。名前のとおり黄色い。ノーコンティニューで、山手線有楽町駅を出発するとお目にかかることができる。



画面奥の黄色い車両が「ドクターイエロー」。キミは見れるか?



のっち【ノッチ】
マスコンとブレーキの段階を示す値。



はっしゃ【発車】
車両を駅から発進させること。指示を無視すると、5秒ずつ減算されていく。

ひじょうせいどう【非常制動】
ブレーキノッチ8の次の値。時速20km以上でブレーキを非常制動に入れると、初級で10秒、上級で15秒減算される。

ぶれーきればー【ブレーキレバー】
制動するための装置。開放→ノッチ1〜8→非常制動といった段階で調節が可能。

へいそく【閉塞】
ゲーム中の信号と信号の間の区間を示す。1閉塞に2車両が進入することはできない。

ぼーなすげーむ【ボーナスゲーム】
電気機関車と貨物列車を連結させるイベント。上級路線をノーコンティニューで進むと出現する。



ますこん【マスコン】
車両を加速させるレバー。アクセル。ノッチ0〜5まで調節することができる。



ゆーふぉー【UFO】
未確認飛行物体。☆などをいくつかとった状態で、なおかつボーナスゲームを0秒もしくは10秒でクリアすると、次の区間で出現する。



りっこう【力行】
マスコンを入れて走行すること。加速。

品川

港区高輪
明治5年開業

京浜東北線下り　各停（209系）
区間（品川－横浜）
●駅出発時刻　9：59：53



品川～横浜間は、京浜東北線と併走する形で、東海道本線が走っている。東海道本線は途中、川崎駅しか停車しないため、京浜東北線よりも横浜駅に到着するのが15分くらい早い。

２００３年に新幹線の停車駅となる予定で、大災害の際の、臨時のターミナルとしての役割も果たすとのこと。

リクエストにお応えしてやっと登場!!

京浜東北線（上級）

品川駅～川崎駅



今回はクリアの妨げになっている注意信号（黄信号）についてと、京浜東北線がやっとスタート!!

担当：スー

重要!!

注意信号（黄信号）への対策法

これを知っているのと知らないとでは大違いなのだ！

注意信号ってナニ!?

普段、何気なく電車でGOをプレイしていると黄色い注意信号に出くわして、そのおかげで次の停車駅の到着時刻に間に合わず、あえなくゲームオーバーになることが誰でも1回はあると思う。まずは、その意味を考えてみる。

そもそも、なぜ注意信号が出てしまうのであろう？例としては2つある。まず1つ目は、ある決められたポイントで必ず表示されるよう設定されているもの。この場合の注意信号は、プレイ中にいかなる行動をとっても出てしまうので、おとなしく指示に従うしか手だてがない。

2つ目は、ダイヤの乱れによって表示される可変性を持ったもの。この場合の注意信号は、手前の駅で到着予定時刻より早く到着してしまった場合、次駅を目指して発車する際の一番最初の信号で、必ずといっていいぐらい表示される。ほかにも、各信号に設定されている通過予定時刻を下回っても発動するようだ。

この注意信号を発動させないためには、各駅の到着予定時刻をきっちり守ればよいのだが、そこは人間、多少なりともミスはしてしまうし、雨なんぞ降っていたらなおさらだ。よって、注意信号はいつでも発動する危険性を持っているということになる。

なぜ注意信号が発動してしまうと持ち時間が減ってしまい、ゲームオーバーになりやすいのか？それは、**注意信号が表示されたとき、すぐに指示に従って電車の速度を下げてしまい、その影響でダイヤが遅れ、停車のシークエンスにかける時間が必然的に短くなってしまうからだ。**したがって、停車予定時刻に間に合わずに持ち時間が減ってしまい、ゲームオーバーになる可能性は非常に高い。

ではどうすればよいのか？

それは注意信号の一連のシステムを十分に理解すれば簡単に回避できる。まず第一に、**注意信号が解除される地点は、すべて決められていること**があげられる。ただしその区間距離は信号によってまちまちなので、すべての区間距離を覚える必要がある。

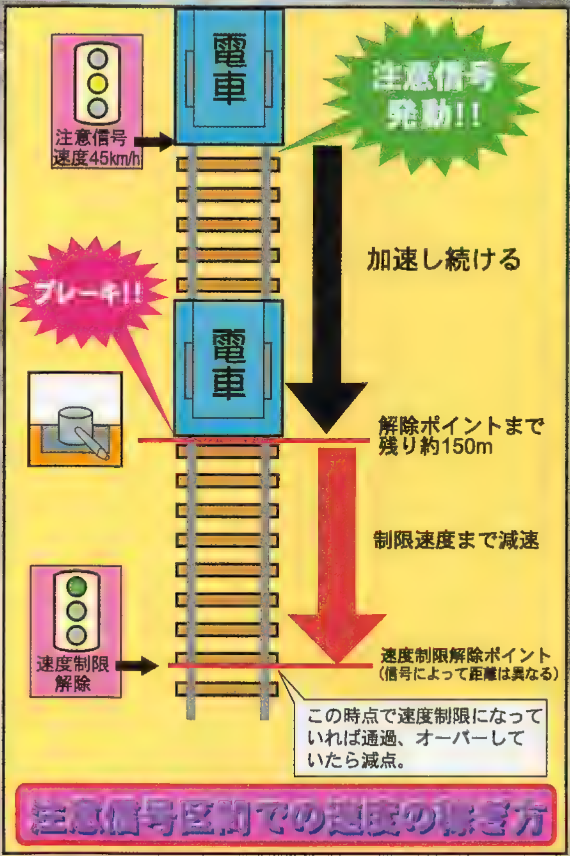
第二に**制限区間終了と同時に、車両が制限速度に達していればATSは作動しない。**これらふたつの性質を利用すれば、減速している時間を大幅に短縮できるはずだ。

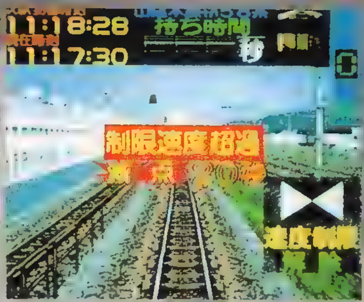
その方法はいたって簡単で、注意信号が表示されてもそのままマスコンを緩めずに加速し続け、目標とされる解除地点の約150m手前でブレーキをレベル8に入れ、解除地点通過までに制限速度に戻してやればよい。

この動作をやるだけで、停車までにかける時間がだいぶ稼げるはずだ。しかしこの方法も諸刃の剣で、速度制限解除地点までに減速が間に合わなかった場合は手痛い減点が待っているので、十分注意して実行してほしい。



これが問題の注意信号。誰もが一度は見たことがあるはず。この後どうするかが停車に響く。





少しでも速度のコントロールをミスると、とんでもないコトになる。これじゃあ終わりだ。

水無月に煙る紫陽花も大満足
殿様ご機嫌、しっとり濡れる霧雨攻略

大井町

品川区大井
大正3年開業

●到着時刻 10:01:57
●品川駅からの距離 2096m
●進入制限速度 75(km/h)
●駅のホームの先端位置 残り244m



大井町駅は、京浜東北線の電車の運転が開始されたときに開業。昭和2年には、東急大井町線が乗り入れて接続した。

ちなみに、この品川ー横浜間は、各駅の駅区間の距離が非常に長い。そのため、京浜東北線は他の路線に比べて、スピード勝負を強いられる。これは、すぐ隣を走るライバル・京浜急行線とのダイヤ争いも関係しているからに違いない。

皆々様の多数のリクエストにお応えして、ついにというかやっとというか、デフォルト路線最後のコース、京浜東北線の登場となった。

巷や読者アンケートの声に耳を傾けると、実はデフォルト路線中で最強の難度を誇っているとの情報をよく聞く。それでは気合を入れて攻略していこう。

なぜムズいのか!?

まず出発進行するまえに、なぜ京浜東北線が最強の難度を誇るといわれているのか？ プレイするにつれて、その原因となるものが浮かびあがってきた。それらをあげると、

●警笛を鳴らすことによって得られるタイムボーナスが少ない（全部で＋6秒。一番少ない山手線で＋4秒）。

●前述したようなタイムテーブルチェック用の可変式の信号が多い。

●車両自体の加速度が低い（ひいては注意信号発動時の動作に影響を与える）。

●ブレーキの性能が全車両中一番低い（次駅停車時の制動距離にひびき、雨に弱い）。

などがあげられる。

これらのキビしい要素をすべて頭に入れてこなしていかないと、京浜東北線クリアは見えてこない。それではいってみよう。

品川〜大井町

おごそかに、品川駅をAM10：00に出発。出て間もなく左手に、こちらを向いている2人の工事のオジサンがたたずんでいる。この2人に挨拶がわりに警笛を鳴らしてやると、いつものように＋2秒のボーナスがはいる。

グングン加速していくと、ここからかなり長い直線に入る。大井町駅の停車シークエンスに入るまでは何もすることがないので、景色でも眺めながら停車にそなえよう。

停車位置残り700mを切ったら、ブレーキをレベル6に入れ減速を開始。停車位置残り450m付近、「大井町駅停車」のメッセージが表示されたら、ブレーキをレベル8まであげて、さらに減速。大井町の駅構内制限速度は時速75kmなので、車両の速度が時速75kmになったら一度ブレーキを解除する。

大井町駅構内に進入したら、再度ブレーキをレベル8まであげる。そこから時速45kmになるまで減速し、再びブレーキを解除する。そして停車位置残り60mを切ったら、少しずつブレーキのレベルを上げていき、時速20kmまで減速。

いくらブレーキ性能の悪い京浜東北線といえども、時速20km以下の制動性能はほかの路線の車両とあまり大差ないので、この速度をキープしつつ停車時刻と相談しながら制動していく。停車位置残り10mを切ったら、一気に制動をかけ停車する。

もしもこのとき、理想の速度をかるくオーバーしていたなら、ひとつ覚えていてほしいことがある。それは、**時速20km以下なら、ブレーキを非常レベルまで上げてしまっても、急制動の減点はとられない**、ということである。これを知っているか、知らないかで、オーバーランしてしまったときのダメージが大きく違ってくるので、ぜひとも覚えておいてほしい。

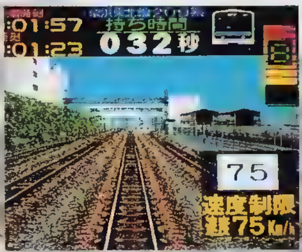
停車の際に最も注意してほしいことは、ダイヤをしっかり守っているかということである。停車して、このときの時刻が予定到着時刻をオーバーしているときは何ら問題ないのだが、予定到着時刻より3秒以上早く停車してしまうと、まずまちがいなく次の区間で注意信号が発動してしまう。停車時刻には細心の注意を払ってもらいたい。



オッサンにあいさつ!!貴重なボーナスだ。



ここでブレーキをレベル、6に。



大井町の制限速度は時速75km。

大井町〜大森

出発すると、停車位置残り1200m地点でイキナリ可変式の信号が待ちかまえている。前述したように、大井町の停車で停車予定時間より早く止まってしまうと、黄信号が襲いかかってくる。もし発動してしまったら、対策通りにクリアしてほしい。この信号の制限解除ポイントは、停車位置残り800mだ。

この信号の直後に踏切にさしかかる。踏切の手前で警笛を鳴らしてやると、ここでも＋2秒のボーナスがもらえる。前半でもらえるボーナスはこれで終わりなので、忘れないように。

さて、大森駅の停車だが、普通に運行できていれば停車位置残り600mからブレーキレベル6で制動スタート。もし注意信号が発動していたなら、停車位置残り450m



大井町駅の停車時刻が早いと、イキナリ注意信号が…。

大森

大田区大森北
明治9年開業

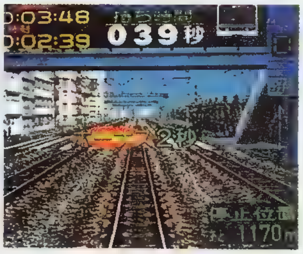
●到着時刻 10:03:48
●大井町駅からの距離 1226m
●進入制限速度 75(km/h)
●駅のホームの先端位置 残り220m



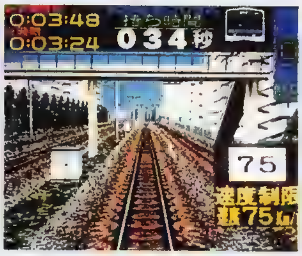
明治9年の開業当時は、海水浴場下車駅と呼ばれており、東京郊外の行楽地であったというのだが、今では信じられないくらいに、駅周辺の環境は変わっている。

もちろん、史跡として有名な大森貝塚は、この駅が最寄り駅。

からブレーキレベル8で制動し始めるのがいい。大森駅の駅構内制限速度は時速75kmなので、信号で調子を崩して速度オーバーしないように。



ここの踏切で+2秒。忘れないように。



大森駅の駅構内制限速度は、時速75kmだ。

大森～蒲田

この区間、はっきりいってなにもない。ただただ走るばかりといったところか。ただ、ここまでかなり順調にきていると、降水確率がかなり高くなる。つまり雨がかなり降りやすくなっているはずだ。

ブレーキ性能がかなり低い京浜東北線には雨は大敵なので、持ち時間を15秒以下にしてワザと雨を降らせないテクニックもある。しかし、単純にゲームオーバーの危険性も高くなるので、ここではあまりオススメしない。

蒲田駅への停車だが、ここは停車位置残り700mを切ったらブレーキレベル6と、大井町駅の停車シークエンスと変わらない。雨が降っている場合は1～2割増ほどの制動距離でいいだろう。蒲田駅の駅構内制限速度は時速75kmだ。

蒲田

大田区蒲田
明治37年開業

- ●到着時刻 10：05：58
- ●大森駅からの距離 1606m
- ●進入制限速度 75(km/h)
- ●駅のホームの先端位置 残り240m



プロレス界の雄、故・力道山のお墓があることで有名な池上本門寺の最寄り駅。東急池上線・目蒲線の乗り入れに伴い、駅舎自体も巨大化した。

駅周辺は賑やかな町並を形成しているが、どことなく雰囲気が昔っぽく、昭和のにおいを感じさせてくれる。



やはりダイヤによって、注意信号が発動する。



蒲田駅の駅構内制限速度も、時速75kmだ。

蒲田～川崎

前半のダーニングポイント、川崎へ出発だ。この区間ではダイヤにまったく関係なく、停車位置残り2000mで注意信号が必ず発動する。ここで注意信号対策を練習してもいいだろう。

堅実にこなしたい人は、注意信号が表示されたらすぐにブレーキをレベル5に入れてやると、ちょうどよいタイミングでやりすごせる。ここで雨が降っている場合は、ブレーキをレベル6にするとちょうどいい。この注意信号の解除ポイントは1600mだ。



ここで必ず注意信号が発動する。

次に停車位置残り約830m地点で、多摩川にさしかかる。この鉄橋を渡る前に「警笛鳴らせ」のメッセージが表示されるので、すみやかに警笛を鳴らしてやろう。

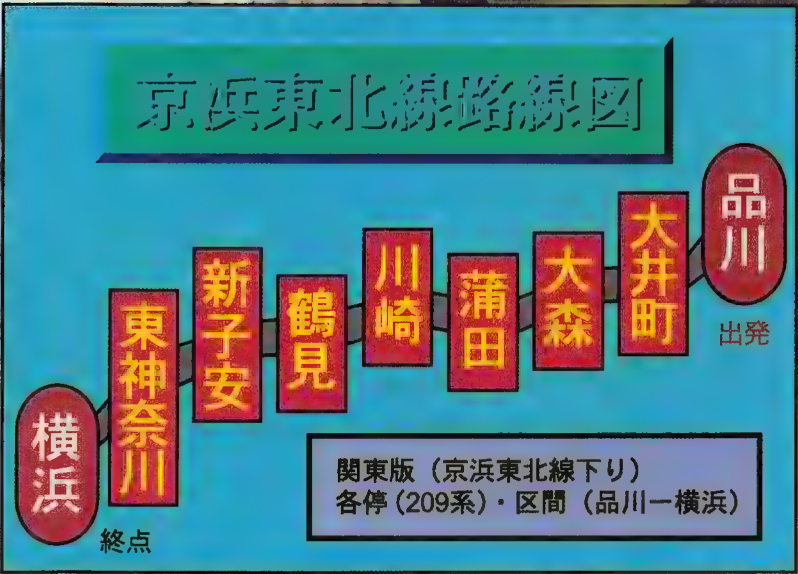
川崎駅への停車だが、ここも大井町駅とまったく同じ停車方法で構わない。駅構内制限速度は、川崎駅も同じく時速75kmだ。



ここですみやかに警笛を鳴らしてやろう。



川崎駅でも駅構内制限速度は時速75kmとなっている。



川崎

川崎市川崎区
明治5年開業

- ●到着時刻 10：08：45
- ●蒲田駅からの距離 2306m
- ●進入制限速度 75(km/h)
- ●駅のホームの先端位置 残り227m



多摩川を越えて神奈川県に突入するとすぐに見えるのがこの川崎駅。品川と横浜のちょうど中心を結ぶ、重要な拠点となっている。

野球場、競馬場を始めとして、周辺には娯楽施設が多く、わざわざ東京から足を運ぶ人たちも多い。年末になると、川崎大師は大にぎわいとなる。

人質全員救助で、
最後に幸運が訪れる

THE HOUSE OF THE DEAD

TM

巷での人気も一向に衰える気配を見せないザ・ハウス・オブ・ザ・デッド。前回までで、おおよそ屋敷の中の分岐がどうなっているかはわかってもらえたと思う。今回からは数多くあるルートの中でもどのルートを通っていけば高得点を得てクリアできるかを考えて進めていく。

今回はステージ1。その前にここでもう一度、高得点を獲得するための留意点を確認しておこう。

頭を狙うようになると最初はキツイ!と思うけど、慣れれば断然点数が上がるし敵も早く確実に倒せるよ。

担当：腕立て重要、きらり屋

各ポイントリスト

人質を救出した	400
人質が敵にやられた	-100
人質を撃ってしまった	-200
敵を倒した	80
敵の頭を撃った	120
敵に攻撃された	-100
メダルをとる	200
黄金カエルをとる	1000
ST-1BOOS	1500
ST-2BOOS	1500
ST-3BOOS	1500
ST-4BOOS	2500



頭を取って120点。初めは難しいけど早く倒せて楽だよ。

敵の頭を狙うこと、これがかなり重要。同じザコでも頭を撃って倒すのと体で倒すのとでは点数が全然変わってくる(そして積み重なることで大きな点差に…)。初めは難しいが慣れれば徐々に取れるようになってくる。また最初からすべてのザコの頭を狙っていこうとするとすぐに死ねるのでまずは自分の自信のある、出現位置を把握しているザコから始めていこう。

そして決まった場所の置物を壊すことで現れる、コインと金のカエル。点数表を見てもすぐ目に付くように、中でも金のカエルは一匹につき1000点と異常にお得なので必ず取ろう。



ライフ戴きまーす。人によってはいいモノをくれたりする。



ルートによって人質の出現人数は変わってくるが、画面に現れた人質は必ず助けていこう。一人救出するごとに400点が入るが、実はそれだけではない。一人もゾンビにやられないでステージ4までいくと、あるいいことが起こる。

右下の写真、これはステージ4のボス手前で出てくる隠し部屋だ。人質をすべて救出すると、この隠し部屋に入ることができる。ご覧の通りここにはライフは勿論、金のカエルが合計3匹も出現する。ボス手前ということもあって貴重なライフが補充できるのは見逃せないね。この部屋はおいしいので絶対入りたい。

そのためにも人質救出は完璧に押さえていこう。



隠し部屋にはカエルぴょこぴょこ合計3匹！ウハウハです。



スタート直後の写真の場所で、人質が二人とそれぞれに付いたシリル(FILE 01)が二匹現れる。しょっぱなから難しいが、ここは最初にどちらを狙うかがものをいう。まず右から撃ち、そのあとすぐさま左を撃とう。ここで先に左から撃ってしまうと、左の人質が急にダッシュして右に寄ってくるため右のゾンビを撃つのが困難になってしまう。慌てている間に右の人質をやられてしまうことにもなりかねないので、順番を間違えないように。

次に左右から来るゾンビは、画面中央やや上に照準を合わせておいて見えたらすぐに頭をぶっとばそう。

前庭を進んでいってソフィ

DANGER 1
慌てて左から撃たないように





いちばん最初の超難関!! ゆっくり狙うヒマは無し、慌てると手元が狂って人質を撃っちゃいそう。ここはぐっと息を止めて右、そして左とテンポよくいこう。

DANGER 2
狙いを定めて迷わず連射



画面がスクロールしてアップになったら、胴体に狙いを付けて迷わず連射！こいつは意外と堅いが、4発以上撃ち込めば倒せる。間をおかずに攻撃しよう。

を見つけた後に大型ゾンビ、ケンフィス（FILE 02）が現れるが、一応こいつらにも頭がある。そしてソフィが連れ去られた後、右から二匹シリルが現れるので、ここも中央やや上の画面右端に照準を合わせておいて頭を狙おう。噴水からはエビタン（FILE 03）が現れる。橋の上の人質はサイモン（FILE 04）の体に4発以上撃ち込めば、救出できてライフが手に入るぞ。

橋の中ほどで死体に群がっているモウラー（FILE 05）は、こっちに向かって動きだしたところを一匹ずつ仕留めよう。



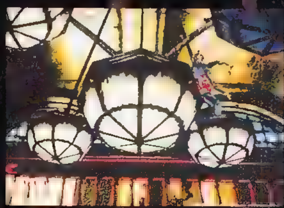
フエールが噛み付いてくる前に後ろのゾンビも倒しておこう。

橋の下左のシリルを倒し、渡り切ったところで右から姿を現すフエール（FILE 06）3匹を撃つ。この時余裕があれば、後ろで背景のように揺れているゾンビも撃っておこう。

屋敷に入ってすぐの大広間の正面壁ぎわに3つの置物が置かれていて、この中のどれか1つにコインが隠されている（ポイントA）。端から順に開けていってゲットしよう。

その前にシャンデリアとサルゾウ（FILE 07）が落ちてきたら、一度画面が引くのを待ってサルゾウを撃つより先にコインを回収しよう。ここではサルゾウを撃つことでルートが分岐するので、撃つと画面がスクロールしてしまう。しかし、仮に取るのが遅れても、まだ後一回チャンスが残されている。

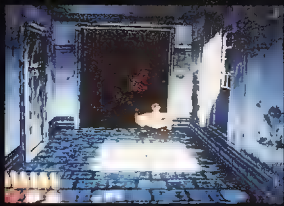
この二匹のサルゾウのうち、右を撃つと左から二階へ上がっていくルート、左を撃つと大広間の正面の扉へ進むルートに分岐する。ここでは左のやつを撃って正面の扉へ入っていく。



左のサルゾウを撃てば、右を追い掛けて画面は右へ。

撃つと右に画面がスクロールしてゾンビが三匹現れるので、頭を狙おう。次に二階で襲われている人質はその少し上、そして右の順に狙いをつけてサルを撃つ。誤って人質を撃たないように一匹ずつ確実に落とそう。

ここで画面が再び一階に戻るので、さっきコインを回収できていなければここで三度拾うチャンスが巡ってくる。正面扉を破って現れるシリルは格好の標的。頭部を狙って仕留めよう。廊下を進んで振り返って、窓から侵入してくるサルゾウは素早い動きで左右から攻撃してくるので要注意。あらかじめ登場するところへ撃ち込んで、ダメージを与えておけば頭を取れなくても楽になる。



この後現れるサイモンを倒すか否かでルートが変わる。

入ってきた廊下の入り口から大股で近付いてくるサイモン、コイツを倒すか攻撃をくらって突き落とされるかによって再びルートが分岐する。突き落とされるルートのほうが出てくるザコの数が多く、高得点が狙える。しかし体力が一つ減る上に、後で出てくるライフの数も少ないので、攻撃を受けずに素直に進むルートのほうをここではお薦めする（腕に自信が出てきたらチャレンジしてみてね）。

DANGER 3
上目を狙って



慌てなくても実は思ったより時間があるので、人質の上のやつをまず撃って右のを撃とう。右のを撃ち逃して降りてきたら目の前に飛び掛かってくるので注意！

サイモンを倒し、入った扉の部屋正面奥の置物の中にコインが一枚入っている（ポイントB）。この時点ではタルを開けるだけでも構わない。左右から集まってくるザコは一発で倒せてしまうので、頭を取るのが逆に難しいところだ。

画面がスクロールすると牢屋に入った人質を救出するシーンになる。牢屋の右のほうに付いているピンクの電子ロックを早めに破壊して、二人の人質の間にいるシリルを正確に狙って撃とう。一発で死なない場合もあるので、一度当たったからといって気を抜かないように。そしてライフを一つ手に入れたら、次は視点が変わって上からエビタンが攻撃してくるので、画面上のほうに銃を構えよう。

右に視点がぐるりと変わってサムソン（FILE 08）が現れる。この時タルのなかのコインを取り逃している場合は、サムソンの足下左に落ちているので、素早く拾ってから攻撃に移ろう。こいつは頭を狙って撃っても弾き返されるが、先に片方の腕を撃てば頭を撃てる。

DANGER 4
まずは素早く牢屋を開けろ



牢屋の右についているピンクの電子ロックをまず撃って、牢屋を開けよう。遠い上に左右に人質がいるがブルッたら負け、ゾンビの頭目掛けて撃つべし。

次は扉が開いた瞬間、サルゾウが飛び込んでくる場合があるので扉の真ん中辺りに構えておこう。サルゾウを倒して中庭に出て、左手にゾンビが三匹現れるので真ん中のネイル（FILE 09）、左のサムを倒したら奥の置物を壊してコインを拾って（ポイントC）、残った右のサムを倒そう。頭に当てたほうがすぐに倒せるのでここは恐れず狙ったほうがいい。その後すぐに右からサイモンが大股で近付いてくるので要注意。

庭に出て橋の上のモウラーを二匹倒し、そこから進んで2つ目の橋の手前で左から急に現れるサイモンを倒す。橋の上のモウラー4匹は横一列に銃を動かすように連射すると当たりやすい。

その次がダメージをくらいやすいポイントで、画面が右にスクロールするとすぐにシリルが斧を投げてくる。ここは画面中央よりほんの少し下、ぎりぎり右を狙っておいてスクロールし始めると同時に連

水無月に煙る紫陽花も大満足

殿様ご機嫌、しっとり濡れる霧雨攻略

CAUTION 1
要注意人物です

中庭で画面が切り替わったと同時に突然斧を投げてくるので、速攻で倒し損ねると厄介。斧の軌道が短いので、よく見て撃ち返そう（斧は二回飛んでくる）。



射すれば攻撃されずに倒すことができる。

川の中からフエールニ匹が右、左と飛び出してくる。橋を渡った右からサムソンが現れるので、片腕を落として頭で仕留める。

窓から屋敷に入って、左手からゾンビが三匹近付いてくるので真ん中、左を倒したら左奥にある置物を破壊、残った右のゾンビを倒して右奥の置物を破壊する（ポイントD）。ここにある置物のどれか一つの中から金のカエルが出現するので、必ず取っておこう。

その先の部屋に入ると、人質がゾンビに襲われている。距離が遠い上に結構キワどいか、頭を狙ってゾンビをすぐに倒そう。体を撃って倒すのに手間取っていると、すぐ人質がやられてしまう。もう一匹柱の陰から現れるゾンビを倒して、視点が変わったら二匹のサイモンが二階からタルを投げてくる。両方撃ち壊して、二匹を撃つ。

視点が一階に戻っていったん左へ進み、右に戻ってきたところでサルゾウが窓を破って正面から飛び込んでくる。近いので飛び込んでくる間合いを見計らって撃ち込もう。その場でジャンプしている間にリロードを済ませて、弾切れを起こさないようにしよう。

一匹倒せたらもう一匹はすぐに倒さす、左に置いてある置物を壊して（ポイントE）コインを回収してからトドメを刺そう。

廊下に出たところで一瞬イベントが入るが、その後にゾンビが二匹廊下を曲がってくるので、忘れないように。それを倒すと、いよいよステージボスのいる部屋へ入ることになる。

CAUTION 2
頭取らせろコラぁ

素直に頭を取らせてくれないチェーンソー野郎。腕を取ったらチェーンソーで攻撃できなくなるのでそこを狙って頭を撃とう（放っておくと噛み付かれるぞ）。



DANGER 5
距離があって時間が無い

遠くて頭を狙うのがうまくいかない場合は、縦に動かしながら撃てば当たりやすい。二匹目がすぐ後ろから出てくるが、コイツは余裕があれば頭を狙ってみよう。





―ボスは巨大な鎌を振り回し、一つずつライフを奪っていくチャリオット。強靭な鎧に身を包み、銃弾さえも跳ね返してしまう。唯一攻撃を受けるのは、胸の小さな赤い部分。この弱点にヒットさせない限り、鎌を撃とうが頭を狙おうがチャリオットの攻撃は止まらない。

巷でよく見かけるのは攻撃されることを恐れてか、鎌にむかって弾を撃っているプレイヤー。これでは止めることはできないので、初めから胸の弱点に集中して撃ち込み続けよう。

ボスは歩いて近付いてくるので、体も弱点も歩調に合わせて揺れて動く。この動く小さなポイントに当てるのは、初めはわりとツライかもしれない。当てようという気持ちが先行して、ボスにつられて狙いを動かしてしまいがちだが、ここは一点に狙いを定めたほうがいい。弱点は一定の幅を左右に動きながら前に近付いてくるので、動きの範囲内で右か左のどちらかに狙いを置こう。

開幕に一発当てるのとくらうのとでは、その後の展開がかなり変わる。当てればのけぞってダメージをくらうモーションが入るので、リロードして狙いを戻し、立て続けに当てやすい。距離ができるので外しても、先ほどのやり方で狙って立て直しやすい。くらってしまうと距離が近付いてかなり損なので、開幕は赤い弱点を狙って超連射しよう。

次の形態は違うパーツを順々に撃っていこう。頭、胸、腰以外のパーツは一度撃つと剥がれて骨になる。こうなるともう撃ってもムダなので、どんどん別の部分を狙っていこう。



余計な部分は撃たなくていい。胸にひたすら撃ち込もう。

コインとカエル

ポイントA



この三つの中のどれかにコインが隠れている。

ポイントB



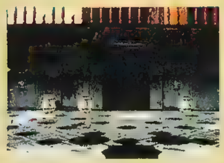
ここにもコインがある。片っ端から壊していこう。

ポイントC



邪魔なゾンビを倒してコインを拾え！

ポイントD



ここは黄金カエルがいるので必ずひろって1000点ゲット。

ポイントE



サルゾウには要注意。左の置物を壊してコインを回収しよう。

PRESENT FOR YOU

読者のみんなにセガ・エンタープライゼスさんよりすてきなプレゼントが送られたぞ。

そう「ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド」Tシャツだ。

こいつが欲しいと思った君、今すぐハガキに住所、氏名、電話番号、この記事に関する感想、意見（これが重要）などを書いて下の住所に送るべし！

〒101東京都千代田区神田神保町1－26　株式会社新声社

「T.H.O.T.D.Tシャツプレゼント」係まで、じゃんじゃん応募しよう。

TOP SECRET

ENEMY FILE

このファイルは、極秘に調査、保管されたものであり、一切の流出をここに禁ず。

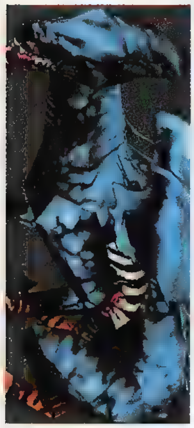
FILE 01
TYPE：A-3
NAME：シリル




両手に斧を持つゾンビ。斧を投げて攻撃してくるときもある。物陰に潜んでいることが多い。
主な攻撃は斧切りである。

斧を投げてくる奴には注意が必要だ。手早くリロードして弾き返そう。

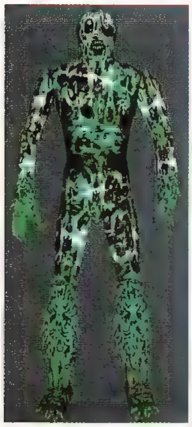
FILE 02
TYPE：F-1
NAME：ケンフィス




イヌ型のゾンビ。素早い駆け足で向かってくるが体力は低い。背の羽根は空中を飛ぶためにつけられたようだが失敗したと思われる。
主な攻撃は噛みつきである。

耐久力はあまり無いが、小刻みに動きながら近付いてくる。撃つときはタイミングを見計らって。

FILE 03
TYPE：B-3
NAME：エビタン-a




全身の腐敗度の激しいゾンビである。水の中でも生息できるため、腐敗の進行が早いと思われる。
主な攻撃は噛みつきである。

全身緑色なので、上から落ちてくる時などどこが頭かわかりづらいが目と口がある辺りを狙おう。

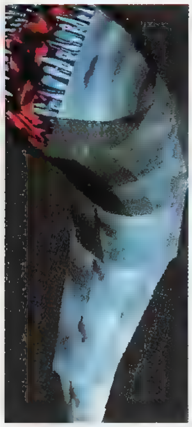
FILE 04
TYPE：D-1
NAME：サイモン




筋肉むき出しのゾンビ。ほかのゾンビと比べて胸のダメージは少ないようだ。館内の家具類を破壊した張本人と思われる。
主な攻撃はストレート殴りである。

大股で上体を揺らして歩くので頭を狙うのがちょっと嫌な奴。よく狙って当てよう。

FILE 05
TYPE：G-1
NAME：モゥラー




ヘビ型のゾンビ。ヘビの攻撃的な部分を強化したゾンビ。体温に反応して襲ってくるようだ。血の匂いがするところを好んで生息地にしている。
主な攻撃は噛みつきである。

地面を這って近付いてきて、いきなり飛び掛かってくるのでジャンプするまでに狙って撃とう。

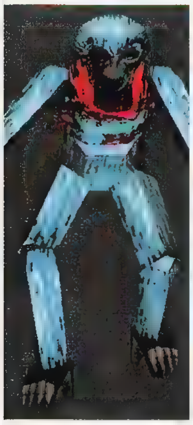
FILE 06
TYPE：F-3
NAME：ブエール




巨大なカエルを改造して造ったゾンビ。水辺にしか生息できないようである。
主な攻撃は噛みつきである。

水の中から突然飛び出してくる。出現場所さえ覚えてしまえばたいして困った敵ではない。

FILE 07
TYPE：F-2
NAME：サルゾウ




日本ザルを改良して造られたゾンビ。素早い動きで壁を利用して三角飛びで襲ってくるやっかいな敵。
主な攻撃はひっかきである。

複数で現れることが多く壁キックで飛び掛かってくるので、左右に反応して応戦しよう。

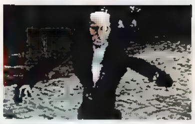
FILE 08
TYPE：C-1
NAME：サムソン




チェンソーを操るゾンビ。チェンソーを目の前で振りかざしながら突進してくる。弾がチェンソーに当たって弾かれるため、油断できない敵である。
主な攻撃はチェンソー切りである。

危ない！と思ったらどちらか片方でいいので腕を撃とう。攻撃を食い止めることができる。

FILE 09
TYPE：A-2
NAME：ネイル

サムに少し手を加えられたゾンビ。サムよりも攻撃的である。
主な攻撃は殴りである。

やたら殴りかかってくるが、普通に反応できれば問題ない。耐久力はそんなに高くない。


SHINSEISHA GAMEST MOOK SERIES
ヴァンパイアセイヴァーで勝つために。
ゲーメスト流攻略術を見よ!!
ヴァンパイアセイヴァー
実戦応用編
7月下旬発売予定
本体価格未定
ゲーメストがハイレベルな攻略で贈るヴァンパイアセイヴァー徹底攻略ガイドがついに登場する。闘いの基本からヴァンパイアセイヴァーならではの必勝攻略法まで、勝つためのノウハウを完全紹介する!!
GUARD CANCEL
ビジュアル重視の技表!!
ヴァンパイアセイヴァー
グラフィカルマニュアル
基礎知識編
VAMPIRE SAVIOR
ヴァンパイア セイヴァー
グラフィカルマニュアル
好評発売中!
本体価格850円
'97 GAMEST MOOK
©CAPCOM CO.,LTD 1997 ALL RIGHTS RESERVED.

本当の闘いはこれからだ。

鉄拳3プレイヤー待望の攻略編がついに登場！！その奥深いゲーム性をゲーメスト鉄拳3攻略チームが徹底攻略。君の勝利を確実に助けるのはゲーメストムックだけだ。本当の意味の闘いはこれから始まるのだ。

☆GAMEST MOOK VOL.84☆

鉄拳3 ACT.2

Comig Soon

6月27日発売 本体価格980円

'97 GAMEST MOOK



主要キャラの全技を連続写真で公開!!

流麗な技の数々が連続写真と解説付きで、君の手元で鮮やかに蘇る！！鉄拳３の全てを知り、そして極めるにはまずここから始めるのが一番の早道だ。君を闘いの世界へといざなう技表、堂々発売中！！

GAMEST MOOK vol.76 **鉄拳3 ACT.1** 好評発売中！！ 本体価格850円



ラストステージは大空中戦！



ついに最終面を残すのみ。ラストステージの空中戦は、今までよりもザコの攻撃がキツイ。オートエイミングを取ったら死なないように。

担当：M.D.S.-ジョッキー★笹岡





「決戦！ポリスターズVSマテリアル3世」

いよいよ最終面。この面は空中戦だが、地上物も登場する（正確には空中船）ので、気が抜けないぞ。

スタート〜中盤

まず初めに、画面上方からグライダーのような形のザコがたくさん突っ込んでくる。このザコの弾は、今までのステージのザコの弾とは比較にならないくらいに速いスピードで飛んでくるので、まずそれに注意。

また、このザコは、真っ直ぐに突っ込んでくるタイプのものと、反転しながら弾をバラまくタイプの2つのタイプがあるので覚えておこう。特にバラまき弾のザコは、自機とは関係のない方向に弾を撃ってくるので、適当に動いていると当たってしまうぞ。

さて、グライダーザコの攻撃が終わると、次に四角いヘリのような形のザコが登場。このザコは、画面の四方から出てきて自機に体当たりしてくるので、自機は常に動き回りつつ避けて撃っていくようにしよう。

ここでは、このザコは弾を撃ってこないので、安心して



四方から出てくる体当たりヘリ。エイミングでいこう。

画面中央でオートエイミングを連射しているだけでも一応OKだ。
　体当たりにだけは注意。

中盤

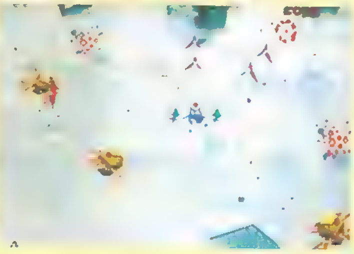
中盤に来ると、ここから地上の空中船の攻撃＋グライダーザコの攻撃＋レーザーザコの攻撃の混合攻撃地帯となる。
　注意したいのはレーザーザコで、コイツのレーザーは、出てきてから自機のほうを狙って撃ってくるので、ある程度引きつけて、逆の方向（角度のキツくないほう）にかわしていかないといけない。
　しかし、同時にザコの攻撃も来るので、ザコの弾をかわしながらうまくレーザーを撃たせる方向を調整して避けていこう。
　基本は左右の切り返しで、レーザーザコが出たら狙いに合わせるように動いていくといいだろう。
　また、ここで登場する、横一列に並んで出てくるグライダーザコには要注意。画面端に追い詰められやすいぞ。


レーザーザコは、撃たれそうになったら反対に避けよう。


この一直線に来るザコに要注意！

ヘリザコ地帯2

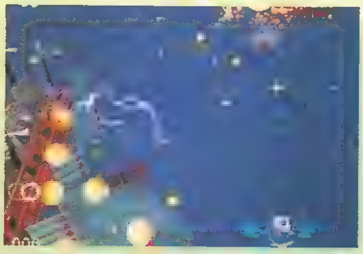
中盤を過ぎると、先ほどにも出てきた四角いヘリのようなザコが再び登場する。
　今度のコイツは、自機のほうに突っ込んで来つつ、自機に向けて通常弾を発射してくるので要注意！今度はエイミングを連射しているだけではダメだぞ。
　なので、コイツが出てきたら、画面の真ん中あたりで構え、ザコの弾を回るようにして避けていこう。ザコ本体の体当たりに注意だ。
　同じところにずっといると危険なので、なるべく動き回っているように心がけていこう。

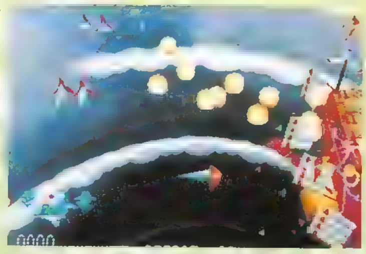

今度は弾を撃ってくる！画面端にいると危険だ。

中ボス戦艦

ヘリザコ地帯を抜けると、中ボスの戦艦の登場だ。
　ここは、戦艦の砲台の攻撃＋グライダーザコがたくさん突っ込んでくる混合攻撃が主な攻撃。
　まず、戦艦が登場したら、自機を画面のど真ん中の一番下に合わせて、目一杯撃ち込んでおこう。ここだとエイミングでもフルに撃ち込める。
　グラフィックでは自機は戦艦にめり込んでしまうが、死にはしないので、安心して思いっきり撃ち込もう。
　次に、画面左に来たら、戦艦が動き出して、ザコが登場する。
　ここは、初め画面左のほうで戦艦に撃ち込み、その後ザコが出てきたら、徐々に右のほうに移動して、ザコの弾を引きつけつつ右にかわしていく。
　ちょっとずつ移動して、ギリギリのところでザコの弾をかわすようにしていけばOKだ。同時に戦艦からも弾が来るが、この弾はちょっと昔にいた自機の場所を狙っているので、問題なくかわせるハズ。
　それが終わると、今度は戦艦が画面の右のほうに来て、同じようにザコが登場。
　今度は、ザコが出てきたら、自機を画面の左上のほうに持っていって、ザコの弾を徐々に下に避けていこう。
　今度のは戦艦の砲撃が長いので、下から避けていくと、上で追い詰められてしまうのだ。避けきれないこともないが、ザコが画面上から出てくることを考えると怖い。
　なので、画面の上からスタートし、最後は画面下のほうで避けきるようにしていこう。
　このあとは、戦艦は画面中央に移動し、画面の四方からヘリザコ（弾を撃ってくるほう）が出てくる。
　中ボスはもう破壊寸前なので、これになったら、急いで戦艦本体に連射して撃ち込み、破壊してしまうように。ここはアドリブだが、ここさえしのげばもうクリアは目の前である。頑張っていこう。
　ちなみに、残機があればここで死んでも、ボスまでにアイテムが出るから大丈夫だ。逆にここで残機が0だとキビシイかも。


戦艦は、初めに真正面で撃ち込んでやろう。


左から徐々に引きつけつつ弾を回避。


今度は右に戦艦が来る。上から徐々に下に引きつけよう。

7面ボス「マテリアル3世」

ボスに行く前に、四角いキューブ型のザコがたくさん登場する。
　ザコは自機に向けて弾を撃ってきながら近寄ってくるので、ショットで早め早めに破壊していけば大丈夫。
　ここで、アイテムキャリアが登場。戦艦のところで死んでしまっていたら、まよわずここでエイミングを取っていくこと。死んでいなくても、もちろんエイミングを取っていこう。


ボス前。ここでエイミングを絶対に取っておこう。

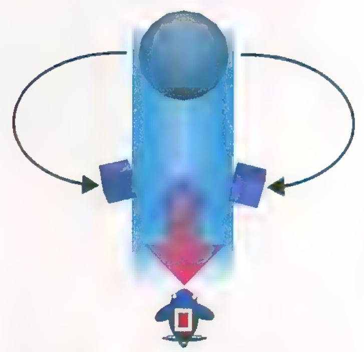
●ボス1段階目
ボスの1段階目は、丸い玉から、四角いキューブザコを飛ばして来る攻撃と、レーザー攻撃の2つの攻撃をしてくる。
　キューブは、自機のいる座標に向かって飛んできて、自機のいる座標で停止するものと、自機の座標を通り過ぎていくものの2種類ある。
　どちらの攻撃も、エイミングがあれば問題ないハズ。
　レーザー攻撃は、これまた自機のいる座標めがけて、縦に1本極太レーザーを出してくる攻撃と、8WAYレーザーの2種類の攻撃がある。
　8WAYレーザーは、中央の弾が自機をきちんと狙ってくるぞ。

●避け方
基本的にはボスが攻撃して

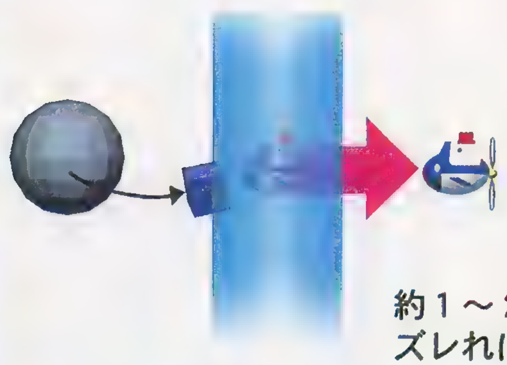
水無月に煙る紫陽花も大満足

殿様ご機嫌、しっとり濡れる霧雨攻略

＜図-①　ボスのレーザーの避け方＞



＜図-②　①をヨコから見た図＞

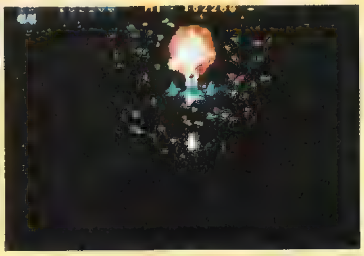


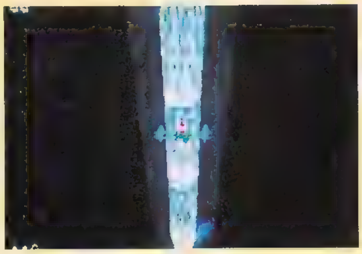
いない間に、ボスの真正面に最接近して撃ち込みつつ、ボスのレーザー攻撃が来たら、自機を真下にチョン、と下げて避けるのが基本。

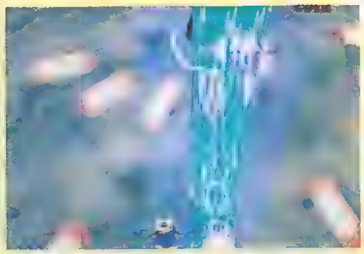
極太レーザーは、図のように自機の真上から降ってくる形になっているので、狙われてから（音がしてから）チョンと自機を下に下げればいいのだ。

極太レーザーは、大抵2～3回来る。また、ごく稀にランクが低いと1本のこともある。で、この極太レーザーを避ける行動そのものが、キューブザコの体当たり攻撃も避けることになっているので、一石二鳥の避けかたである。

これを避けると、続けて間


真正面で思いっきり撃ち込んで……、


レーザーが来たら、サッと下に避ける。レーザーは2、3回来るぞ。


8WAYは、自機を狙ってくるので、これまたサッと左右に避ける。


大きく動きすぎると、3発目のレーザーがズレるので注意。

髪入れず、8WAYレーザー攻撃が来る。

8WAYレーザーは、これまた自機を狙って撃ってくるので、自機を真っ直ぐ下に下ろして避けたあと、そこから約半キャラ分、左右に自機をズラせば良い。

ただし、極太レーザー2発から来るか3発から来るかは分からないので、すぐに反応して避けられるように、敏感に反応していこう。

また、8WAYレーザーは、連続で2～4発来るのだが、左右に大きく動いてしまうと、レーザーの狙いがズレて、3発目だけズレて飛んでくることなどもあるので、注意しよう。

レーザーは、あまり大きく動かずに避けること。

あとはこれの繰り返しで、1段階目は終了である。8WAYレーザーの速さに慣れてしまえば楽勝と言ってもいいぞ。

2段階目はザコなので、これでクリアは確定だ。

●2段階目

2段階目は、丸い物体の中から、マテリアル本体が出てきて攻撃してくる。

といっても、攻撃は通常弾をたまに撃ってくるだけなので、ただのザコ。逆に逃げ回っているので、サッサとトドメを刺してやろう。

ちなみに、コイツの体当たりが怖かったら、ショットを一切撃たずに自爆待ちすると、さらに楽勝だ。なかなか笑えるボスである。

長らく続いたPP団との戦いも、これでピリオド。エンディングだ。

★オマケコーナー★

さて、これで攻略は終了。そこで攻略最終回を記念して、ポリィ写真集で締めくくりたいと思う。

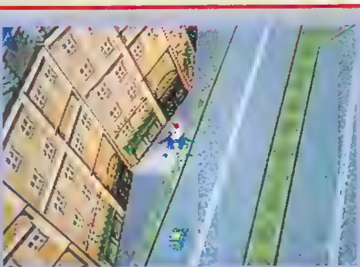
ポリィのアクションを見ていると、よそ見をしたり、キョロキョロしたりと、割とプレイヤーの気を散らしてくれるので、気になる。

1面、2面、5面の船のところとボス前、それぞれレバーから手を離して、じっくりポリィの動きを観察して見よう。きっとイライラする動きをしているに違いない！

「おいよそ見すんなって、オイオイ。」

実際は1面以外はよそ見している訳じゃなく、敵のいる方向を見ているのだが、何かよそ見されているように見えるのは私だけじゃないハズだ。

ということで終わり。


1面スタート直後。放っておくとキョロキョロし始める。



2面スタート後。ここは船を撃たないとそっちのほうばかり見る。


5面ボス。ボスが回り出すと、それを追うように見る。



悪を撃滅！それともシークレット探しする？

MAXIMUM FORCE

敵を撃つだけではただのシミュレーション！シークレットがこのゲームを面白くする！

担当：ずるずる

販売元／株式会社エヌ・ケイ

単純明快ガンシューティング！

アメリカのゲーム会社「アタリ」が作ったガンシューティングゲームが登場！

3DCGを駆使したその映像は、まさに実写感覚！このあたりのリアルさはアタリのお家芸といったところ。

ストーリーもアメリカ産らしく「悪を倒す！」というもの。わかりやすいでしょ！

ストーリーは3つある！

このゲームには、3つのミッションがあり、うち2つのミッションをクリアすることで、3つ目のミッションへ進むことができる。

その3つのストーリーを、それぞれ1つずつチェックしていこう。



MISSION 1 神々は沈黙す

核兵器工場を破壊せよ！

イースター島の地下に巨大な核兵器製造工場を作ったテロリストたちを撃滅するのがミッション1のストーリー。

その任務を遂行すべく、プレイヤーの君は、まず核兵器の材料を満載した輸送船での破壊活動を行う。

輸送船に降りた君は、船上にあるコンテナ類を破壊、そしてテロリストたちを撃滅していくのだ！



ミッション1の戦闘は、輸送船の上から始まる！

そこでひと暴れをすると小型潜水艇を発見する。これを利用し、君は海中へ！



うおっ！敵が3人も！捕虜はいないよね！うーし全滅だーっ！

海中へ潜ると、そこには機雷が！それらを破壊しつつ進み、海中から島へ入れる入り口を通り、減圧室を通りぬけて、地上へ出ていく。

島に上陸した君は、テロリストたちの攻撃を受ける！

敵の防衛ラインを突破すると工場への入り口へ。

そこからが本番！

工場内には、今まさに核ミサイルになろうとしている状態のものが…。



とにかく撃ってみろ！すると…おおーっ壊せるじゃない！

君は任務を遂行し、無事ヘリで脱出できるか？

水無月に煙る紫陽花も大満足

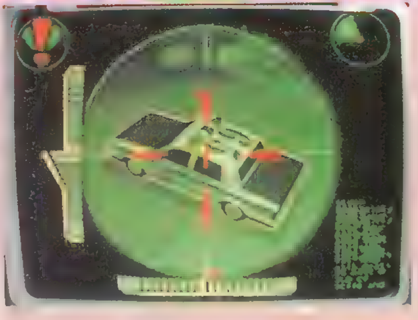
殿様ご機嫌、しっとり濡れる霧雨攻略

MISSION 2 混沌に巣食いしモノ

金融テロリストを逃がすな！

巨大銀行のメインコンピューターの暗証コードを盗もうとする組織があった。奴らは世界の金融市場の混乱を企んでいるようだ。

君の任務は、奴らの逃亡を阻止すること。



ミッション2は、ワールドシティバンク入り口から始まる！

ワールドシティバンクの入り口前に着いた君は、その入り口に陣取ったテロリストたちを排除することから仕事が始まる。入り口を制圧したら内部へ！

既にワールドシティバンク内はテロリストたちに占拠されている。君は建物内を少しずつ動き、テロリストたちを撃滅していく。



ズズーン！テロリストたちの反撃ガ！パトカーガミサイルで！

建物内には、監視カメラがいくつもあり、これにより君の動きが確認できているようだ。気をつけろ！なお既にテロリストは暗証コードを入手したらしく、建物から脱出をしているようだ！逃がすな！



あっ！車のガラス、割れるじゃない！割るしかーっ！

どうやらテロリストは、屋上からヘリで脱出するようだ。急いで屋上へ上がり、脱出用ヘリを破壊せよ！

MISSION 3 最後の鎮魂歌

テロリストの野望を阻止せよ！

ミッション1、2をクリアしないと進むことができないミッション3は、南米のジャングルで危険な洗脳物質を開発し、世界中にばらまこうという計画を実行しようとする組織を撃滅するというもの。

君は、そのジャングルに飛び、奴らの野望を何としても阻止してほしい。



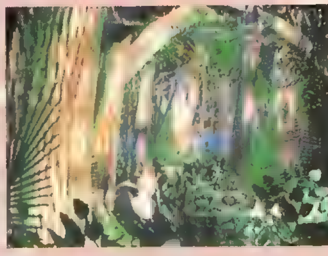
ミッション3は、ジャングルへの降下から始まる！

その基地に真夜中、洗脳物質の開発に必要な最後の材料を載せた飛行機が到着するらしい。それを阻止し、破壊工作を行うのが君の任務だ！

飛行機よりパラシュートでジャングルに降りた君は、まずジャングルで敵の反撃を受ける。これを撃滅し、敵基地へ進入する。

基地のまわりでは敵の輸送に使うトラックが多く置いてある。それらのタイヤを撃ち、輸送経路を断て！

基地内部に入ると、細く曲がりくねった通路を移動。突然敵が現れるかも知れない。



敵を発見しにくい。反応が遅れると…殺られる…。

細心の注意をもって行動するように！そして任務を完了せよ！任務完了後は、水路にて脱出をすること！

成功を祈る…。



夜のジャングルに、パラシュートで降下。任務スタート！

銃がパワーアップ！より強力に！

ゲームで使用する銃は、残弾数に制限があるもの。弾がなくなりそうになったら画面外を撃つことで補充をすることができる。なお銃のパワーアップは、画面内に出る「弾」を撃つことでできる。

銃は、ショットガンと、マシンガンの2タイプがパワーアップタイプとして用意されている。



画面右上に「ショットガン」の弾が！これを撃て！



うおーっ！捕虜を撃っちまったぞ〜！げっ！撃たれて…完…。

さて、このゲーム、ただ敵を撃って進むだけだと思ったら大間違い！

ゲーム途中であるものをすべて破壊することでシークレットルームに入れるのだ！

さ〜て探せるかな？

配列を知れば対策もできようもの

マジカルドロップ3
Magical Drop 3

タイプ別にまとめて方針を固めよう。結局は自分の反応力が柱なんだけどね。

担当：P・鈴木

似たようなキャラが存在する!?

相手の攻撃パターンを知っておけば、ラッシュにあった場合でも対応しやすい。でも、24キャラそれぞれのパターンを頭にたたきこむには、それなりの記憶力が必要になってくる。実はこれ、結構難題。

そこで、似たもの同士のパターンを持つキャラを集めてみた。このグループにはこの方針で…という、おおまかな攻略もあわせて載せておくので、このページをコピーするなりして確認していくといいだろう。

とりあえず対CPU戦用に作ってみたが、おそらく対人戦でも使えると思うのでご心配なく。

CPU戦クリアへの道 再確認

クリアを目指している人は、これだけは押さえておきたい内容を再確認しよう。

●ひたすらモードのレベルは30を超えられるか

超えられない人は、クリアはちと厳しいかもしれない。もう一度ひたすらモードをやりなおそう。

●すごろくモードはエンプレスまで進めるか?

エンプレス寸前のマスを乗り切る実力がほしいところ。ストップテクニックを駆使できないと勝負にならないぞ。

●キャラ選択について

悪いことはいわないので、強キャラと言われている、

タワー・フォーチュン
ストレングス父娘
ハーミット・ハングドマン

のどれかを使おう。このキャラでもクリアはつらいのだ。

こいつらには負けちゃイヤーン

フール、デビル、ラバーズの3人は、いつでもドロップが消せるような配列だ。このキャラに負けてしまう人は、ひたすらモードのやさしいレベルにチャレンジだ。

基本的には、連鎖を送るよりもノルマ勝ちを狙うべく、同時消しを重視していく形となる。特に問題はないと思うのだが…。

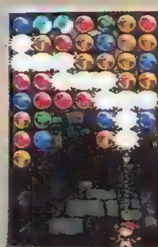
一つだけ気をつけてほしいのが、同時消しのやり方。

カギ型に同色のドロップが並んでいるグループなので、下手な消し方をしてしまうと、全ラインにおいてドロップが消えてしまい、消えている間は、その上にあるドロップが取れなくなってしまう。この間の時間に再び大きなラインを送られてしまうと、負けてしまう可能性がある。この点にだけは用心しておこう。

あとは、40秒未満でクリアしてしまわないようにしよう。



こんな消し方すると、

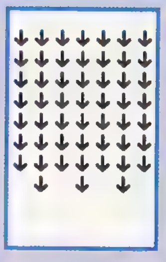


いやあんドロップ取れません。

対人戦で使う場合

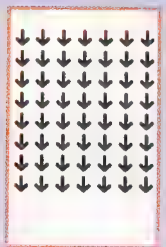
レベルが違う相手に使おう。同レベルの相手にはまず勝てない。いわゆるコミュニケーションプレイというやつだね。

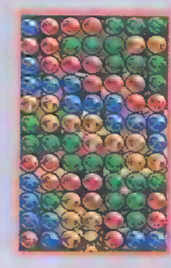
ラバーズ



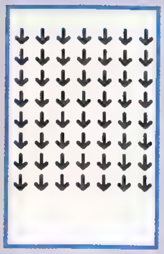


デビル



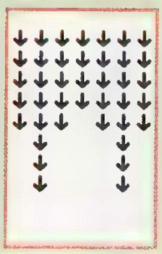


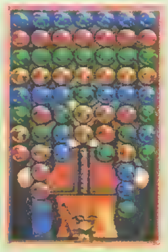
フール



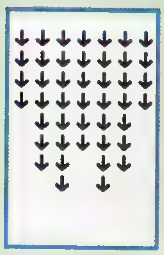


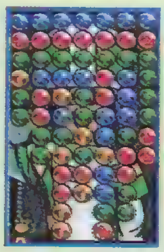
ハイプリエステス



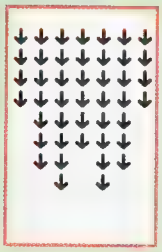


ハイエロファント





マジシャン





大きな連鎖をされるとやっかいです

マジシャン、ハイエロファント、ハイプリエステスを相手にしたときに気をつけておきたいのが、連鎖を組まれれば組まれるほど、ドロップの色がずれてしまうこと。これの対処法は、当たり前の話だが早め早めに消していくこと。

マジシャンやハイエロファントなどは、早めにドロップを処理しようとすれば、近くの列に同色のドロップがあるので何とかなる。放っておくとどんどんドロップがせり下がってきて、掘りだす作業をする手間が必要になってしまう。できることなら横一列に同色のドロップが並んでいるときに消していきたい。

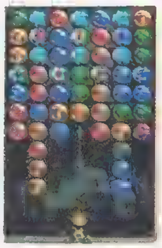
ハイプリエステスは、一列おきに同色のドロップがあるので消しやすいと思うかもしれないが、極端にせり下がってくる列があるので安心できない。とりあえずどけようなどと思うとハマるぞ。



なあんだ、近くに同色が集まっているじゃん。

対人戦で使う場合

同色の横一列、という事態を招かないように、5ライン以上を連続で決めてみよう。



げげっ、この展開はマズい。ハイプリ恐るべし。

水無月に煙る紫陽花も大満足

殿様ご機嫌、しっとり濡れる霧雨攻略

「かくごしときぃ！」ってゆうかぁ～大差ないかもぉ～

テンペランス、ジャッジメント、ムーンの3人も先ほどのマジシャン一行とあまり性能差はない。

落ちてくるドロップの配列が若干異なるだけで、横一列に同色のドロップが落ちてくる、という決まりは一緒だ。

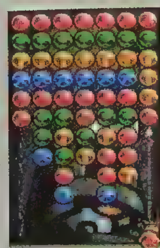
ただし、テンペランス、ジャッジメントとムーンとでは強さが若干違う。

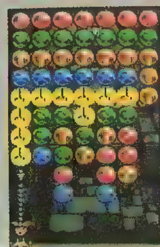
テンペランスとジャッジメントの配列は、比較的対応しやすい中央ラインに最も多くのドロップが落ちてくる。また、近辺にはすぐに消せるようなドロップが3つも用意されている。さらに両端の列は空いていて、横一列同時消しが狙いやすい。この両端を狙うのがポイントになるだろう。

ムーンは逆に両端に多くのドロップが落ちてくる。片側のドロップを消していると、もう片側がピンチになりやすいので、ストップテクニックを活用していきたい。

対人戦で使う場合

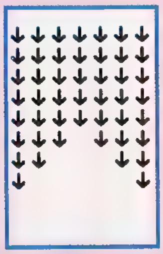
相手が消す準備をする必要があるほどのラインを送り、その後に小連鎖で嫌がらせだ。





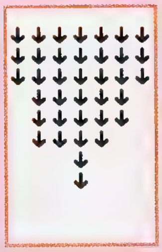
この両端を利用して、一気に消していきたい。

ムーン



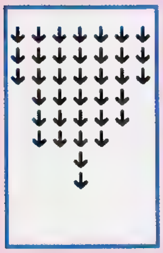


ジャッジメント





テンペランス





その配列は「連鎖してね」と叫んでいるのか？

サン、ジャスティス、チャリオット、スターの4人の共通点は、既に2個のドロップが縦に並んでいることだ。連鎖を狙ってください、と言わんばかりの配列である。

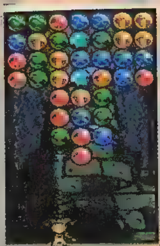
4人とも中央列付近にドロップを固めて送ってくるので、つい、いい気になって連鎖を返してしまいがちだが、CPU戦であることを忘れてはならない。40秒未満でクリアしてしまうと、上ルート行き（前号参照）が決まってしまうぞ。

ここはCPUの誘いには乗らず、地道に連鎖なしで細かく消していくべきだろう。

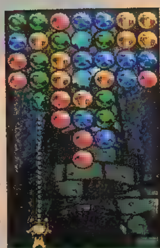
粘りすぎて身の危険を感じた場合のみ、連鎖（もちろんストップ効果を利用して時間をかせぐ）を利用しよう。たぶんCPUはスター以外は強くないはずだぞ。

対人戦で使う場合

3連鎖で10個程度のドロップを消してみよう。なぜか、氷玉が混ざった配列になる。これを起点にラッシュだ。

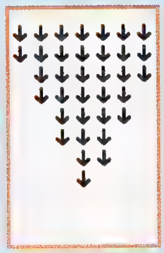


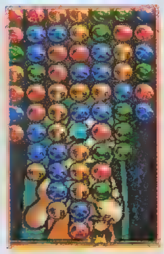
うおー、連鎖してーよー。



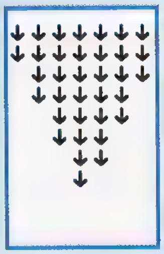
おあずけ。連鎖しないでノルマ勝ちを狙うぞ。

スター



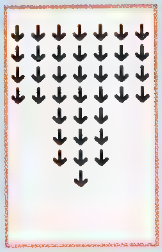


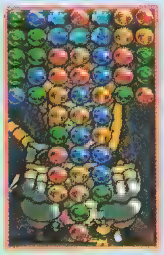
チャリオット



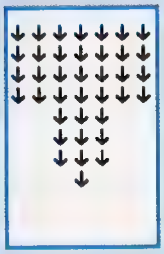


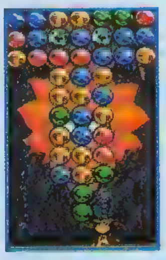
ジャスティス





サン





質よりも量で勝負してくる人たち

エンペラー、デスの2人は、先のサンを始めとする4人と配色的には変わりない。ただ、ドロップの数が多いので、量で攻めてくるタイプといえるだろう。

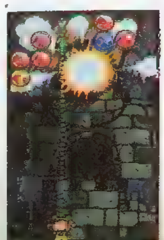
多くのドロップを送ってくるということは、それだけノルマも減らしやすい、ということもできる。手さばきが早い人なら、さほど強いとは感じないはずだ。

ただし、この2人、氷玉を送ってきたときはなかなか対処がやっかいである。落ち着いてストップを用いた連鎖を行おう。単純な2-1配列なので焦らないこと。

対人戦で使う場合

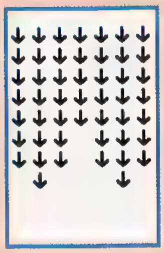
この2人は氷玉を絡めた配列がいやらしい。この2人も3連鎖で10～11個のドロップを連続で消してみよう。





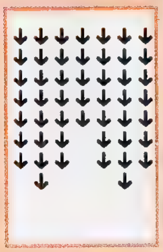
量に圧倒されがちだが、しょせんは2-1配列。連鎖のタネだ。

デス





エンペラー





BEGINNERで飛ぶ! EASY STAGE編

HANG-PILOT™

EASY STAGEでタイムアタック! 1位ゴールを目指すぞ!

担当：ずるずる



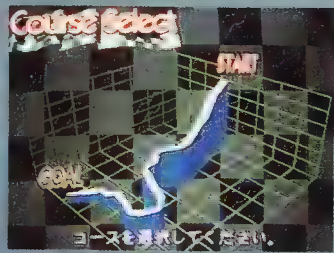
ビギナーでプレイをして今回は「EASY」ステージを飛ぶぞー！

ビギナーでのプレイは上昇下降のコントロールをしなくて済むので、コースを覚えるのに非常に役立つ！ここでコースを覚え、将来ステップアップ（アベレージ、エキスパート）に活用したい。

だからといっていいかげんにやるわけではない！やるからには全力でやるぞー！

というわけで、ビギナー、EASYステージのタイムアタックの始まりだー！





EASYステージは、MEDIUMステージと同じルートになるが、障害物の有無でレベルの違いがある。



EASYステージは、障害物が少ないため、コース幅を有効に使って飛ぶことができる！

ではスタートしよう。スタートしたらしばらく真っすぐ（自分は何もしなくてOK！）飛べばいい。

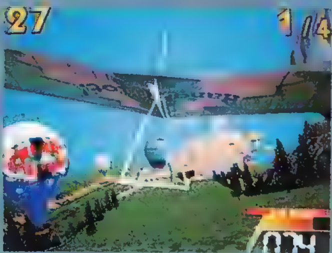

谷の真ん中を飛ぶ。最初の右ターンをする手前まで何もしなくていい！

真っすぐ飛んでいると、地形に合わせ、視界が下（下モニター）になる。するとそこには気球がいっぱい！その気球にぶつからないように、さらに真っすぐ飛ぶ！



そして地形が平らになったところで初めて足場のコントローラーを動かす。少し左へ振り、少しずつ右へ寄る。


このあたりから右へ寄る。ほんの少し左へ振ればいい。

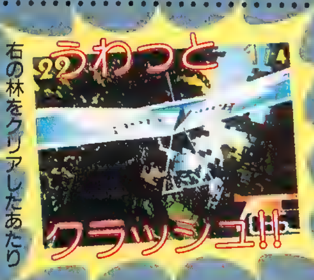


少しずつ右へ寄ったら1つ目の右カーブを待つ。

ここで注意してほしいのが、右カーブに入っても何もしないこと！その理由は、流されて勝手に右へターンしてくれるからだ！



ここで自分から右ターンに入ると…左にある写真のように木にぶつかってしまう！



右の林をクリアしたあたりで軽く右へターンし、すぐ戻し、次の左ターンへ入る。

できるだけ早めに左ターンに入り、その中で角度の調整をしてふくらまないようにする。遅いとまず直せない！


ちょっとだけストレートがある。ここで体勢を直し、すぐ左ターンへ！

その左ターンだが、あまりインに入りすぎると地表から突き出た岩にぶつかるので、それをよける形で外側からターンしていくこと。



左ターンは、まだコースが左に曲がっているうちに終了させ、すぐ右へターンに入る。この理由は、コースに合わせると左に流されるためだ！



かなり強引に切り返し、右へ、そして同じようにして左へターンしていく。



殿様ご機嫌、しっとり濡れる霧雨攻略

左ターンのインにまた突き出た岩があるので注意！
これをクリアしたら飛ぶルートを真ん中にし、街の中へ降下していく。

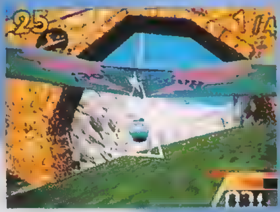


左にターンした直後に降下するので、急いで真ん中へ合わせること！

真ん中を飛んでいれば、建物にはぶつからない！これでここをクリア！



石造りの橋の下をくぐったら右へターン。
この右ターン、石柱の中を飛ぶ。早めに反応ができないとふくらんでクラッシュする。



石造りの橋をくぐると石柱地帯へ入る！通れるところが制限されるぞ！

ここをターンしている最中、イン側に石柱が見えるのがベスト。これを実行するには、かなり早くから右へ切り込むようにしないとダメ！



ちなみにこの石柱の内側、通れそう…。それを実行してみたのが左の写真。いけそうなんだけど、狭くてぶつかってしまいました！（でも…）



この右ターンを終えたらストレートへ。コースの真ん中を飛び、ここの障害物にぶつからないようにする。



石柱が斜いている！しっかり距離をとって飛ばないとぶつかるぞ！

ここのストレートの両側には、倒れそうになっている石柱が並んでいる。これにぶつからないように飛ぶのはもちろんなのだが、気を使うのはそれよりもストレートエンドにある丘！右ターンを始めるところにあるのだが、攻めすぎると地平にぶつかるのだ！



その丘だが、イン側がより盛り上がっている。インを通ると…左の写真にあるように、



下に引っかかってクラッシュするのだ！（上手にやると…）
そのインに気をつけつつ右へターンをしたら一気に降下するところへ！
コースを真ん中に取り、両側の岩にぶつからないように。



一気に降下したところに鉄道の橋がある。ぶつかりそうだが、ビギナーなら大丈夫！気にせず左ターンへ入る。



左の壁に気をつけつつ左ターンをするが、そのカーブが終わる前に真っすぐに戻す。このあと左に流されるとこ



ろなので、それを抑えるべく右へターンをして耐える。
その切り直しが遅いと最後の左ターンもきつくなる。しっかりルートをキープし、直線的に飛べるようにしたい。



流されて飛ぶのも別に悪くはないが、飛行距離が増すのでタイムアップはできないことを覚えておこう。
感覚的には、カウンターを



あてながら飛ぶって感じだ。
そのカウンターが強すぎると…写真のように予想以上にラインがズレるので注意！



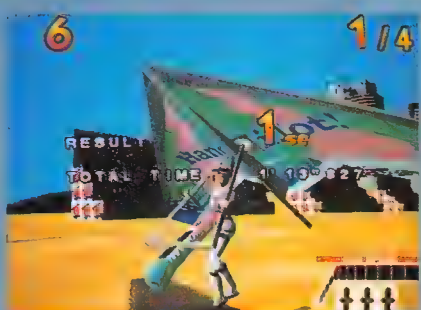
最後の左ターンは、左へ曲がるきっかけを早めに取ったあと、流される感じで抜けていくといいだろう。
無理にインを突こうと思うと、逆に入りすぎてしまう。その調整ができるようにな



ればミスを大幅に減らすことができるだろう。さて、無事にゴールが見えたかな。



ゴールが見えたらそのまま真っすぐ飛べばOK！
さ～てタイムのほうはいかがでしょう？
1分14秒が切れればまあまあといったところだろう。
もっと速くなるには…より厳しいタイミングでインに切り込むこと、そして流されないことが重要になるぞ！



ビギナーで飛ぶEASYステージ。障害物が少ないのでけっこうタイムアタックがしやすいと思う。ここは「慣れ」に使ってあげて、MEDIUMステージへ進んでほしい。
そこからが本番だぞ！

「卯月」4月を走る!!

サイド・バイ・サイド2 エボルツィオーネ

SIDE BY SIDE 2 Evoluzione

マシンはランサーエボⅢ! どうしてこれに? だってこれ欲しいんだもん、私が!

担当:ずるずる(ち)

「卯月」(4月)目いっぱいコースを攻めよう!

さて、このゲーム「エボルツィオーネ」も本格的に動くわけだが、その前に、使用するマシンを選びたい。エボⅣっスーダメ?



インプレッサでもいいんだけど、個人的にこっちのほうが…ゴメン!

んじゃあ、みなさんに納得していただいて、コースに出ることにしましょう。

今回走る「卯月」コースは、初級者レベルのコース。コースマップでわかる通り、きついコーナーはない。なら攻めまくるしかないでしょう!





グリーンになるまでにタコメーターの針を合わせよう!

画面中央にシグナルが出たらレーススタート! シグナルがレッドからグリーンになるとき、アクセルを踏み、準備へ!



GO!の文字が小さいけど、グリーンになるのはわかるよね!

タコメーターに気をつけ、レッドゾーン入り口あたりに合わせ、ゴーサインを待つ!



一気にアクセルを踏み込み、最下位からの猛チャージをする!



どうだ!といわんばかりのインを攻めている図。もう少しいける?

グリーンシグナル点灯で一気にアクセル全開へ!

8台中8番手からのスタートとなるが、狙うはもちろん1番でゴールをすることーしっかりハンドルを握って、気合を入れていくよ!

ストレート部分で、ドンドン加速させる。その途中で、7番手、6番手のマシンを追い抜き、1つ目の左カーブへ。

カーブの進入はインから! カーブの弧が大きいのでインからでOK。その進入に合わせ、手前のストレート部分で、少しずつ左へ寄っておきたい。少しずつ動く。理由は、加速している状態を優先するためだ!

右にある写真がその左カーブでの走り! 目いっぱいインに寄っているのがわかると思う。溝っぽいところまで入れることを覚えておこう!

左カーブを終え、少しストレートを走ったらコーナー群へ入る。

左、右、左、右と小刻みカーブがあったあと、大きな左カーブへと続いている。

その途中にはトンネル部分もある。コースなりに走ればなんてことはないが、1~2周目は、敵車に注意したい。コーナー群はできるだけイ



クラッシュに気をつけ、1台1台クリアしていく。さらに上へ!



水無月に煙る紫陽花も大満足

殿様ご機嫌、しっとり濡れる霧雨攻略



ンを突きつつ抜け、最後の左カーブへ！

ここは、1つ目の左カーブと違い、バンクのきついカーブ。後半がきつくなるので、それに合わせて走るぞ。

その合わせとは、カーブの前半では、アウトからミドルあたりを走り、後半に入るところで少しずつインへ入り、ふくらむことを抑えること。

ここのカーブ、後半がきついため、クリッピングポイントを奥に取るのだ！

インを走れば速い！というのは、しっかりグリップしていればの話。グリップしないとなれば、速く走れるラインを探さなければならない。それがこれなのだ！



最後の左カーブはバンクカーブ。後半に合わせ、少しミドルで。

とくにここのカーブでは、ここを抜けたあとにストレートが控えているため、できるだけ脱出したときのスピードを高くしたい。

となれば、後半でスピードが落ちることは許されない！後半で加速させるためには、抜け出しやすい角度で走れればいい。図解できれば一番いいのだが、スペースの関係上、文章での説明でご了承を。最終コーナーの前半のライン弧の半径を小さめにし、後半でライン弧の半径を大きく取れるようにする。

半径を小さくするということは減速することと判断できるが、ここでは足元操作による減速は行わず、きつめに切り込んで減速を起こしてやる。

アクセルは全開のままだ！

さて、1周目ではそれほど気にならなかった中盤のコーナー群について少し触れたい。



3位で1周目をクリア！さぁ、あと3台！いくぜぇーっ！



こ〜のレガシィーダートだけどインから強引に！熱いぜ！

2周目以降になると、敵車も速くなってくる。となるとクリアするのが難しい！

速い相手に追いつき追い抜くには、少しでも速く走らなければならない。そこで気を使ってほしいのが走行距離。

敵車よりも短い距離を走ることを心掛け、少しでも早く追いつけるようにしたい。



インからくる！ブロック！少しでも油断すると…気を抜くな！



周回遅れのスピードにも気をつけたい。先を見て走るように！

となると、このコーナー群、できるだけ直線的に走りたい。

2周目で1位をゲットできればベスト。慌てず確実に走ることを忘れるな！

4周目は、周回遅れに気をつけ走り、ラップ30秒を維持しよう。次からが本番だぞ！



後半までしっかりインをキープ！あと少しでゴール！





転がり出したら止まらない

アルマジロレーシング

明日に向かって力いっぱいゴロゴロ転がせ青春のトラックボール!

担当：最近出席率いいです。きらり屋

南米の小動物アルマジロが主役の一風変わったレースゲーム、アルマジロレーシング。丸くなってゴロゴロ転がるアルマジロが、ところせましと暴れ回るぜ！トラックボールでうまく操作してめざすは最速、1等賞だ!!

ライバルのアルマジロと押し合いへし合いして川に落っこちて泳ぐハメになったり、ブタに邪魔されたりワニに行く手を阻まれたり。多人数で通信で遊ぶとさらに面白い。友達とアルマジロで勝負すると笑いが止まらないぞ〜！

ひたすら前進あるのみって感じのこのゲームだが、ただがむしゃらにトラックボールを転がしてりゃいいってもんじゃーないのだ。やたらめったらスピードを出して速く走らせ過ぎると、アルマジロがへばってきてスピードダウンの原因になってしまうぞ。そのへんはアルマジロのバテ具合によって加減してあげなきゃいけないのだ。

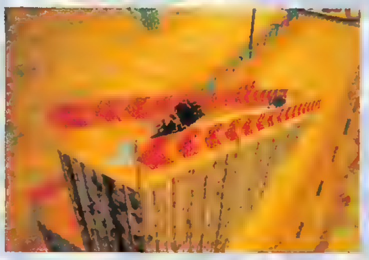


さあー、どっちのコースをキミなら選ぶ?

ちょっぱやスプリントか見だくさん障害レースか

コースは2種類あるうちのどちらかを選んでプレイすることができる。複数で競走する場合は最初にエントリーした人にコースの選択権が与えられるのでケンカしないように。

一つは、起伏のあるコースを周回2周するすぷりんとコース。もう一つはしょうがいコースで、イベント盛りだくさんの1本道のコース。友達など多人数でやると盛り上がること間違いナシだね。どちらのコースも制限時間は60秒なのでそれ以内にゴールしよう。



お次はしょうがいコース。一気に駆け上がって踏み切れ！



起伏に富んだすぷりんとコース。「いてっ、じゃまだよ！」

さてここで、アルマジロを速く走らせるコツをキミに伝授しよう。それは球になって転がることだーまず自分の進みたい方向に勢い良くトラックボールを転がす。そしてスピードが上がってきたら少し転がすテンポを落としてみよう。するとアルマジロが球になって転がりだすので、走らせるのがとっても楽になるはずだ。

そして画面左に表示のあるハートのマークに注目しよう。これはアルマジロの心臓の具合を表していて、真っ赤になったらキミのアルマジロが大ピーンチ!!トラックボールを転がしすぎているので、このままではアルマジロがバテてスピードダウンしてしまう。もうほんのちょっとゆとりをもって、転がすテンポを遅くしてみてね。



美しくそして高く、大空に向かって大ジャーンプ!!

一等賞でボーナスゲーム

南米のジャングルに設置されたレーン、おおっ、これはボウリングのレーンじゃないですか！

一人でプレイしてコンピュータに勝ち、一等賞になるとボーナスゲームでボウリングができるのだ（4台通信の筐体で一人でプレイしたいときは、コインを入れる時あらかじめボタンを押しっ放しにしておけばOK）。

このボウリングゲームは、3ゲームまでチャレンジできる。ボールはもちろんキミのアルマジロだ。レーンをゴロゴロ転がって華麗にストライクをゲットし、有終の美を飾ってくれ。

スピードが足りないとピンが倒れないし、逆にスピードを出しすぎるとカーブをかけづらくなる。トラックボールでうまく調節して、いいラインを見つけて攻めてみよう。

最後にひとつ、キミに情報を。しょうがいコースの道中のどこかに、実は秘密の近道が用意されている。ちょっとわかりづらいところに隠れているけど、わりとコースをショートカットできるので、一度探してみてね。



うわやっべー、いきなし間が空いちゃってるよ、イヤ〜ン。



やるじゃん一等賞、おめでとう。次はボウリングゲームだよ。

表紙＆巻頭特集

描き下ろしのこの表紙が目印だ!!

PS SS QUIZ 七色DREAMS虹色町の奇跡



©CAPCOM CO.,LTD.

総力特集

最新アーケードゲーム、移植決定!?
岡本常務取締役が本音を語る――

「カプコン全力投球」

「今月のこれを買え!」 好評連載:どのゲームが名作かが一目で分かるお好み別バイヤーズガイド特集
PS ZERO DIVIDE2 ほか

キミの生の声をメーカーに届ける代理人、何が正義で何が諸悪か!?
「あのゲームにひとこと言いたい!」

特別企画 転ばぬ先の杖:偽物をつかまされないためにその1
「エセごっちにゃあ気を付けろ!」

その他の未発売ゲームも完全網羅!!

GAME NAVi VOL.005

1997年7月27日・8月11日合併号

6月27日(金)発売 定価500円

巻頭特集 ★ついに来た! やっと来た! いやっほー!!
DESIRE SS



★ミンメイの歌声が聴こえる…
超時空要塞 MACROSS
©ビッグウエスト
第2特集

愛は何色!?

オレ色かな…?

Pretty Fan Vol.4

6月30日(月)発売予定
定価690円

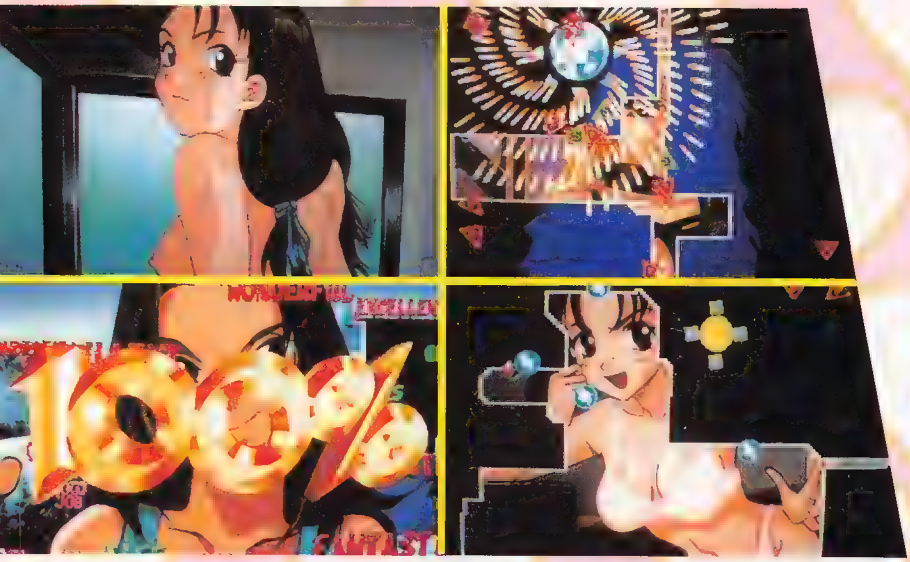
※内容は変更になる場合があります。

GALS PANIC S
- EXTRA EDITION -

実はこの4人のほかにも
謎のキャラが!

前作以上に100%クリアの重要性が増した、ギャルパニS。後半面の鬼の難度は前作以上だ!

担当:J★笹岡



DATA

発売日/発売中
ジャンル/アクションパズル
操作/8-1
メーカー/カネコ
開発状況/100%

MAKER COMMENT

待望の『ギャルズパニック』シリーズ最新作です。今回は1Pと2Pで自機の攻撃方法が違います。よって、攻略方法にも違いが出るので、1度クリアしても、もう一度楽しめる!ギャルも新しく加わったので、ぜひお試しください!

4人の新参キャラクターを紹介

ギャルズパニックSでは、前作までのルールから、アイテム使用を自動にしてあったり、ボーナスゲームで1UPしたりと、親切設計になっている。

そのかわり、面クリア時のショータイムでは、クリアしたときの囲んだパーセンテージで、3段階にボーナス画面がレベル分けされているのだ。

なので、何としても100%囲んでクリアし、サービス画面を拝んでいこう。

今回のゲームでは、縦に長い画面のステージの場合、スタート時に、プレイヤーがスタート場所を選択することができる。

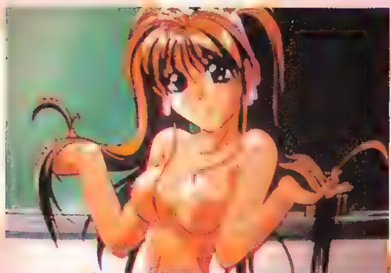
タイミング良くボタンを押して、100%を取りやすい場所でストップさせていくのが攻略法だ!

ただし、先のほうの面では途中で画面がスクロールするぞ。ボスを逃がさないように注意しよう。

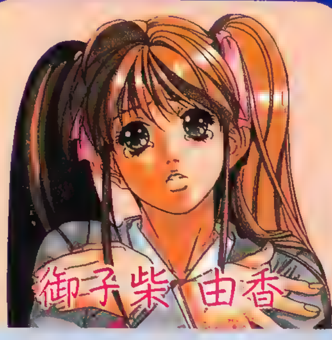
ちなみにいうと、敵ボスの攻撃は前作をしのぐ超凶悪なものになっている。キミはこの猛攻に耐えられるか!?



縦長の面は、スタート時にボタンで場所決め。簡単なところを見極めろ!







17歳 154cm 45kg B:83 W:58 H:86
高校2年 作家:藤真 拓哉
VOICE:かないみか
ルーズソックスにミニスカート・典型的なコギャル。携帯電話とポケベルは必需品!!
わがままな性格で、周囲の友人もみんな振り回されている。



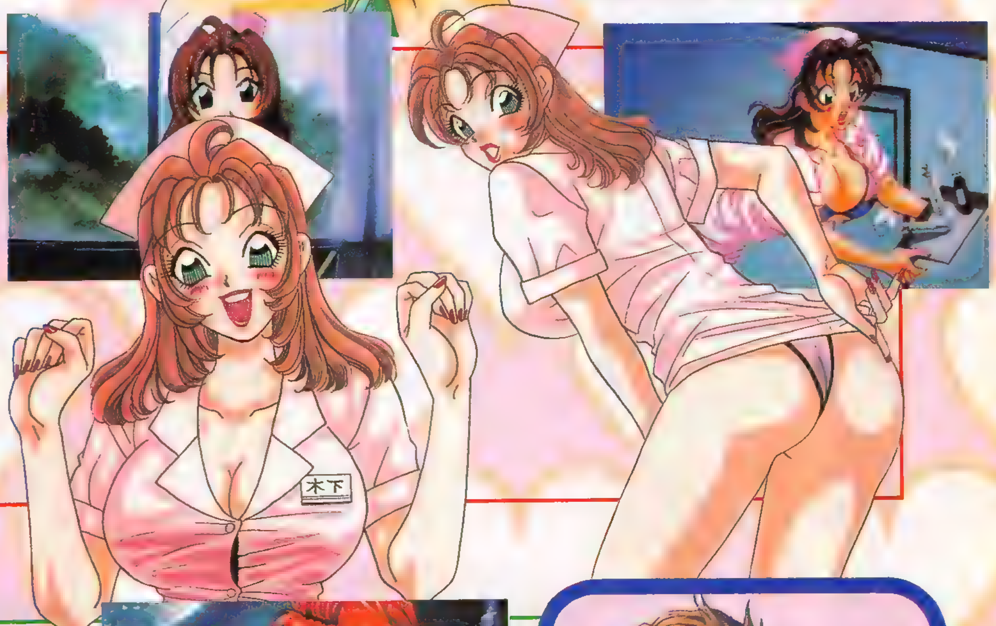


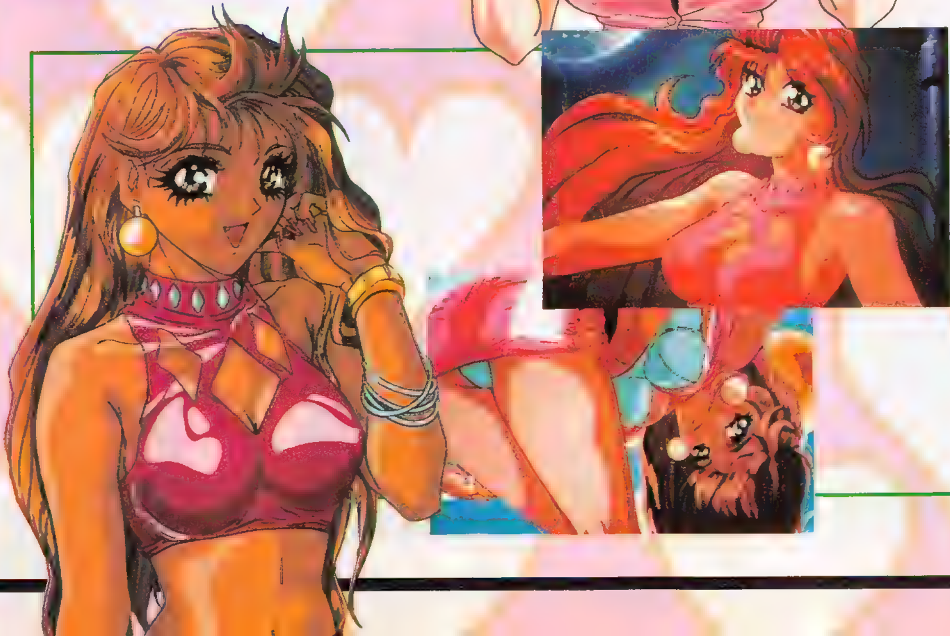


24歳　168cm　51kg　B:80　W:58　H:80
中華料理のウェイトレス　作家：よろず壱
中華街で両親が経営しているお店を手伝っているが、美人でチャイナ服のウェイトレスがいると評判になっている。男性客に注目をされ、恥ずかしい思いをしている。



22歳　159cm　60kg　B:96　W:60　H:92
看護婦　作家：小本田　絵舞
性格はとても明るく、気配りの良くできる女の子。病院内では笑顔を絶やさず、常に周囲を明るくしてくれる。
患者さんからの評判もとても良い。







19歳　163cm　53kg　B:86　W:59　H:88
短大2年　作家：南野　琴
関西出身の女の子でもともと目立ちたがり屋だったが、1人暮らしを始めてからより一層ひどくなった。男の子の注目を浴びたいがために、ディスコ通いをしている。

学園祭で麻雀勝負!(ではない)

麻雀 学園祭

同級生の次は、学園祭。またも麻雀好きの高校生のお話である。キミは学園祭開催までに、"カーニバルショット"を手に入れることができるだろうか!?

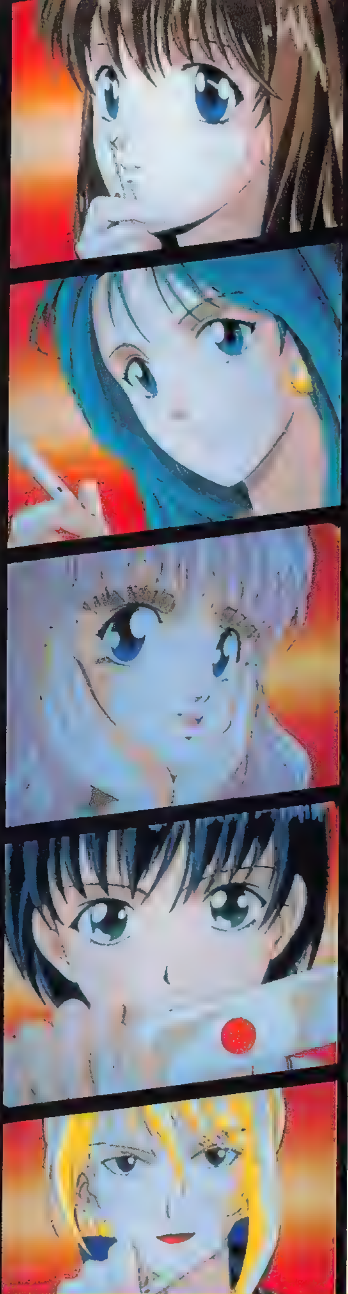
担当:ジョッキー★笹岡

DATA

発売日/6月下旬
ジャンル/脱衣麻雀
操作/麻雀用コンパネ
メーカー/開発・発売元
株式会社メイクソフトウェア
販売元・メディア商事株式会社
開発状況/100%

MAKER / COMMENT

とうとう出ましたアーケード麻雀第3弾!1300枚の動画を使用したアドベンチャー麻雀です。あがり点数プールでアニメが3段階に変化する「めちゃモエC」がポイント!パスワードを控えればいつでも続きができます。

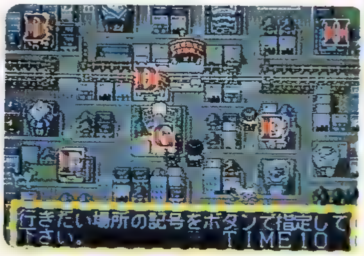


学園祭までにモデルを探そう!

キミは私立一色学園に通う学生さん。写真部の部長にして、麻雀同好会の部長も兼任しているというギャンブル好きの高校生だ。

三年生のキミの目標は、卒業までに、すでにリストアップ済みの身近な女性のセクシーな写真を"カーニバルショット"と名付け、学園祭で展示すること。

学園祭までの期間はわずか1週間。あなたはこの期間中に、すべての女性をモデルにカーニバルショットを撮らなければならない!



マップ画面。どの女の子の所に行くかでお話も変わってくる。

しかし、ただで撮らせてくれる訳はなく、カーニバルショットを撮るには、麻雀勝負で勝たなければならないのだ。

すべての女性に勝利し、学園祭開催までにカーニバルショットを完成させることができるだろうか!?

…といったストーリーの「麻雀学園祭」。

ゲームは、シンプルな脱衣麻雀ゲームに、マップ画面を移動しながらストーリーを進めていくアドベンチャー形式のモードが加わった、ストーリー色のある麻雀ゲーム。

麻雀学園祭って言うから、学園祭で麻雀勝負するのかと思ったケド、ちょっと違ったらしい。残念(?)。



対局画面。めちゃモエCメーターは和がり点数でアップするぞ。

めちゃモエCメーターでレベルアップしよう!

このゲームで特徴的なのが、プレイヤーが和がった点数に応じてアップしていく「めちゃモエC」メーター。

これにはレベルが設定されていて、メーターが上がってレベルアップしていくことにより、女の子たちの脱衣アニメーションのレベルもアップしていくという、名前のとおりめちゃモエ(笑)なメーターである。これまでの脱衣麻雀のように安い手ばかりでは、いい思いはできないぞ!

登場キャラクターは11人!全部のショットを集めよう

女の子たちは、メインとなるキャラが6人に、サブキャラが2人の8人登場する。

男性キャラも3人登場し、計11人のキャラクターが登場。

男性キャラは、対局に勝つとアイテムをくれたり、秘蔵写真(?)をくれたりもするので、割と重要かも。

女の子たちは、一色学園の生徒だけでなく、先生や、近所のバイトのネーチャン(?)なども登場する。

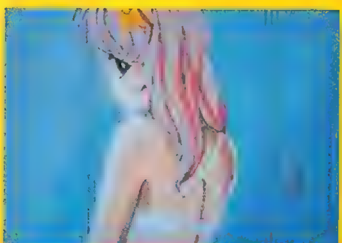
アドベンチャーモードに深い謎解きは存在しないので、みんな気軽にコインを入れてみよう。

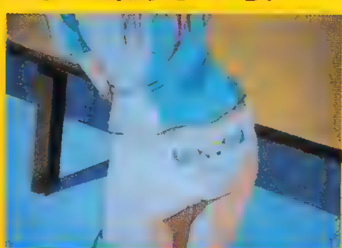


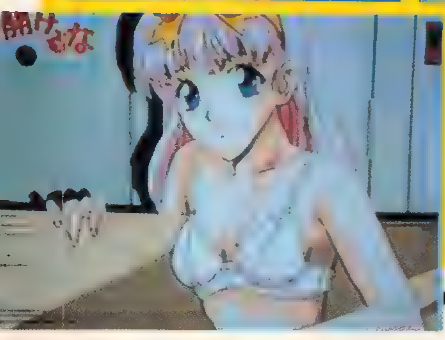
一色学園 テニス部所属 1年 榊 まゆ

まだ子供っぽさが残る明るい女の子。ピンクの髪にリボンがよく似合っている。そしてテニス部。う～ん(?)。

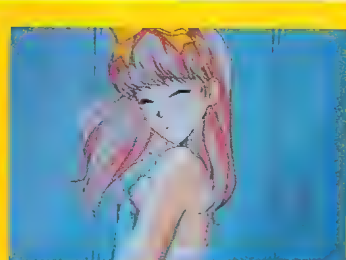
麻雀に勝って"カーニバルショット"を集めていこう!













封印された島で最恐の野性が甦る。
地響きとともに襲い来る捕食恐竜たち。麻酔銃で撃ち倒し、島に残る調査隊を救出せよ！
THE LOST WORLD
JURASSIC PARK™
ロスト・ワールド
©SEGA 1997
THE LOST WORLD:JURASSIC PARK TM & © 1997
Universal City Studios,Inc.and Amblin Entertainment,inc.
All Rights Reserved. Licensed by MCA/Universal
Merchandising,Inc.
2Pで協力プレイ。お互いの貢献度（相性）を判定。
結果により展開が変化するミニ・ゲームも満載！
DANGER
MODEL3初のガン・シューティングゲーム。
大迫力！50インチの大画面。3Dサウンド・システムと、
地響きを体感させるウーハー内蔵シートで映画の臨場感を
再現する「シアター・キャビネット」採用。
SEGA™
株式会社セガ・エンタープライゼス
第一糀谷事業所　〒144　東京都大田区東糀谷2-13-1
電話　03(5736)7700(国内販売事業本部)


KONAMI
ビデオゲーム
VIDEO GAMES
TO FIGHT FOR THEIR LOVED ONES AND MAINTAIN PEACE. WE ARE
TO DEFEAT THIS UNKNOWN EVIL ENTITY. OUR FORCES ARE LEAD BY THE LEGENDARY STAR
FIGHTERS "VIC VIPER" AND "LORD BRITISH". THEY ARE JOINED BY THE NEWEST HYPER-DIMENSIONAL
STAR FIGHTER, "ALPINIA", WHICH WILL HAVE HER FIRST TESTS IN BATTLE. YOU MAYBE THE ONE TO SAVE
THIS CRISIS...YOUR MISSION
ASSAULT.
3Dでよみがえる圧倒的迫力
グラディウスシリーズ最新作!!
[ソーラーアサルト]
SOLAR ASSAULT™
© 1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.
家グラディウスとラティスはバクテリアンにも勝る
大な敵に対し人類の存亡をかけた合同迎撃作戦
[ソーラーアサルト]を発動したのであった。
THIS IS THE STORY OF THE LEGENDARY STAR FIGHTERS "LORD BRITISH", BLAZING A NEW TRAIL THROUGH DEEP SPACE.
UNKNOWN ENEMIES ARE THREATENING THE PLANET GRADIUS, INTENT ON STEALING OUR NEWEST AND MOST FIGHTER, "ALPINIA". WITH THE PEACE OF THE PLANET IN JEOPARDY, HEROES ARE RISING UP AGAINST THE UNKNOWN ENEMY.
THE LIMITLESS DIMENSIONS THEIR BATTLEFIELD AS THEY FIGHT AGAINST THE HIDDEN ENEMY.
WHERE ARE THEY HIDING?
移動要塞を捕捉迎撃せよ。
マニュアル操作を決定した場合
好みのパワーアップ兵器を使用可能!
タメ撃ちレーザーで
破壊のカタルシスがアップ!!
漆黒の宇宙空間を
50インチプロジェクターが
大迫力で再現!!
スーパーウーハーによる
迫力の重低音で
緊迫感は最高潮!!
KONAMI CO.,LTD.. KONAMI CO.,LTD.reserves all the copyrights,trademarks and other industrial property rights with respect to this product.
KONAMI
コナミ株式会社 本 社/〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1 TEL.03-3432-5787 最新アーケードゲーム情報▶ホームページ/http://www.konami.co.jp/

ストリートファイターIII シリーズ



GAMEST MOOK WORLD SERIES Vol.4

ファンブック

これがパワーの源!

ファンによる、ファンのためのムックがついに登場! みんなの思いが、『ストリートファイターIII』をさらに熱くする。声優インタビュー、カプコンデザイナーインタビュー、設定資料、読者投稿など満載の一冊!

特別付録『ストリートファイターIII』特大ポスター

6月27日(金)発売予定

本体予価980円

GAMEST MOOK Vol.75

ゲーメストムック

人気格闘ゲームの徹底攻略ムック、ここに登場。ボリューム満点の対戦攻略詳しい連続技紹介洗練された技表はもちろん、フレーム数などの各種データ関係も充実。また、ゲーメストムックでしか味わえない企画ページは今回も他を圧倒!!見ごたえ読みごたえ共にボリューム満点の、まさにストプレイヤー必携ムックだ!!

好評発売中!! 本体価格1,350円

GAMEST VIDEO Vol.36

ゲーメストビデオ



人はここまで極められるものなのか? 徹底的に「ストIII」にこだわり抜き、かつてないほどのテクニックを収録した、極限ともいえるビデオが遂に登場。ストIIIの代表的なシステム「ブロッキング」をメインに分析する"システム解析コーナー"、あらゆる連続技を網羅した"連続技コーナー"、実戦を想定したハイレベルの"対戦コーナー"、そして全てのエピローグを収録した"エンディングコーナー"。スタンダードながら、その内容の濃さは天下無双。とにかく一度見て欲しい。ナレーターにはベテラン「鈴置洋孝」を起用。

5月30日発売!! 価格4,800円(税別)



情け無用。テロリストを殲滅せよ!
ドラマチックなステージで、
最高にスカッとする
ガン・アクションゲーム登場!
MAXIMUM FORCE™
マキシマム・フォース
販売元/株式会社 エス・エヌ・ケイ
開発元/Atari Games Corporation.
TM&© 1997 Atari Games Corporation. All Rights Reserved.



San Francisco RUSH
サンフランシスコ ラッシュ
EXTREME RACING
スカッと街をブッとばせ!
君は、あたりまえのコースしか走らないのか?
ジャンプだ!ループだ!地下道だ!
イカしたコースを見つけだせ!
開発元/Atari Games Corporation.
http://www.neogeo.co.jp
株式会社エス・エヌ・ケイ 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12
◆SNKテレフォンサービス
※電話番号はお間違えなく。
東京☎03(5275)6200 大阪☎06(339)0110[AM9:00~PM5:00]


The Future Is Now
SNK
新登場
ネオプリ
ASIAN
アジアンフレーム
中国、香港、インドなどなど。アジアのテイストがたっぷり！イケてるフレームがそろってます。
ネオプリアジアンフレーム
全20フレーム
年々有魚
ネオプリフレーム
©SNK 1997
ネオプリ
AB.A.O.B型
フレーム
血液型をモチーフに、ユニークなフレームが満載。
ネオプリAB•A•O•B型フレーム
全20フレーム
相性度
B型
ネオプリフレーム
©SNK 1997
メチャクチャ楽しいネオプリだけの新フレームがでたよ!!
もっとオモシロイ、もっと変わった、友達とはチョッチ違ったシールをつくりたいなぁ、
なんて思う今日この頃。そんな時にはこの『ネオプリント』。
ユカイなオリジナルフレームがいっぱいそろって、キミを待ってるよ。
ネオプリ
おばけやしき
©SNK 1997
みんな大好き?な、おばけやしきのムードがたっぷり!
ネオプリおばけやしき
全44フレーム
ネオプリフレーム
人気のマルチフレーム&
カラーセレクト機能搭載
NEO
プリント
Multi
ネオプリントマルチ
集めたくなるシールがいっぱい！
ちまたで大好評!
ネオプリ テディベアフレーム
ネオプリ ダルメシアンズ
ネオプリ 星座フレーム
ネオプリ まねきねこ
20フレーム
ネオプリフレーム
©SNK 1997
※製品は実際と異なる場合があります。



闇の救世主、覚醒。

すべての命よ、私と同化せよ。
それこそが唯一絶対の救済である。

- ●ニューキャラクター4人を加え、新たな舞台に集う15人のダークストーカー達。
- ●従来のラウンド制を廃し、バトルの流れを一新。<インパクトダメージゲージ>
- ●キャラのテリトリーで独自の秘められた能力を呼び覚ませ。<ダークフォース>







画面は開発中のものです。

〈ヴァンパイア セイヴァー〉シークレットファイル取扱店

●プラサカプコン(野幌店)
〒069北海道江別市東野幌町7-5【セリオ野幌2Fゲームコーナー】

●ビバ・サーカス(柏村店)
〒038-31青森県西津軽郡柏村大字稲盛幾世41【柏村ショッピングセンター内ゲームコーナー】

●ビバ・サーカス(本荘店)
〒015秋田県本荘市出戸町字岩渕下18【ジャスコ本荘店1Fゲームコーナー】

●カプコサーカス
〒950新潟県新潟市大形本町1-1716-1【ジャスコシティ新潟東内ゲームコーナー】

●カプコステーション(三条店)
〒955新潟県三条市須頃3-58【コメリ三条店内ゲームコーナー】

●マジカルカプコ(三条店)
〒955新潟県三条市本町3-7-6【まるよし本店5Fゲームコーナー】

●カプコステーション(十日町店)
〒948新潟県十日町市大字山本字谷内836【シルクモール内ゲームコーナー】

●メルヘンランド(見附店)
〒954新潟県見附市学校町1-615-1【ライオンドー見附店1Fゲームコーナー】

●メルヘンランド(白根店)
〒950-12新潟県白根市字白根2793【ライオンドー白根店2Fゲームコーナー】

●マジカルカプコ(佐和田店)
〒952-13新潟県佐渡郡佐和田町長木字腰前783【ホームセンタームサシ佐和田店内ゲームコーナー】

●プラサカプコン(黒埼店)
〒950-11新潟県西蒲原郡黒埼町山田428-2【黒埼ショッピングセンター内】

●メルヘンランド(分水店)
〒959-01新潟県西蒲原郡分水町大字笈ヶ島4978-1【分水パコ1Fゲームコーナー】

●メルヘンランド(十日町店)
〒948新潟県十日町市旭町【ライオンドー十日町店1Fゲームコーナー】

●マジカルカプコ(取手店)
〒302茨城県取手市取手2-8-8【取手赤羽ビル1F】

●メルヘンランド(岡部店)
〒321栃木県塩谷郡藤原町大字大原1402【ホテルニュー岡部内ゲームコーナー】

●メルヘンランド(会津店)
〒965福島県会津若松市中町4-36【ライオンドー本店4Fゲームコーナー】

●ビバ・サーカス(船引店)
〒979-43福島県田村郡船引町字原田14【船引パーク内ゲームコーナー】

●メルヘンランド(ホテル東急店)
〒279千葉県浦安市舞浜1-7【東京ベイホテル東急3Fゲームコーナー】

●プレイタウン(サンルート店)
〒279千葉県浦安市舞浜1-6【サンルートプラザ東京1Fゲームコーナー】

●ビバ・サーカス(茂原店)
〒297千葉県茂原市高師1735【茂原ショッピングプラザアスモ2Fゲームコーナー】

●プラサカプコン(富津店)
〒299-12千葉県富津市青木124-1【イオン富津ショッピングセンター内ゲームコーナー】

●プラサカプコン(相模原店)
〒229神奈川県相模原市中央1-3-9【アイワールド相模原店新館3Fゲームコーナー】

●プラサカプコン(座間店)
〒228神奈川県座間市ひばりが丘4-6207【座間ひばりが丘ショッピングセンター内ゲームコーナー】

●プラサカプコン(山室店)
〒939富山県富山市山室226-2【グリーンモール山室】

●プラサカプコン(高岡店)
〒933富山県高岡市駅南2-1-1【高岡サティ3F】

●プラサカプコン(魚津店)
〒937富山県魚津市上村木413アップルヒル2F【Y² FACTORY内ゲームコーナー】

●メルヘンランド(美濃店)
〒501岐阜県美濃市千畝2705番地1外31筆【美濃共同ショッピングセンター内ゲームコーナー】

●マジカルカプコ(豊田店)
〒471愛知県豊田市東山町1-5-1【グリーンシティ3Fゲームコーナー】

●キッズパーク(豊田店)
〒471愛知県豊田市東山町1-5-1【グリーンシティ屋上】

●キッズカプコン(青木店)
〒470-03愛知県豊田市青木町4-57【豊田第1共同ショッピングセンター内】

●プラサカプコン(安城店)
〒446愛知県安城市住吉町荒曽根23【安城ビバタウン内ゲームコーナー】

●メルヘンランド(弥富店)
〒498愛知県海部郡弥富町大字鯏浦字南前新田123【ウイングプラザパディー2Fゲームコーナー】

●プラサカプコン(アクティ)
〒547大阪府大阪市平野区長吉長原東1-2-61

●プラサカプコン(コスモタワー店)
〒559大阪府大阪市住之江区南港北1-14-16大阪ワールドトレードセンタービルディング・メールボックス番号224

●メルヘンランド(岸和田店)
〒596大阪府岸和田市土生町2-32-7【岸和田トークタウン2Fゲームコーナー】

●ビバ・サーカス(熊取店)
〒590-04大阪府泉南郡熊取町大字紺屋85【ニチイジャンボスクェア熊取店3Fゲームコーナー】

●プラサカプコン(AP店)
〒549大阪府泉佐野市泉州空港北1【エアロプラザ・タカシマヤ3F】

●ビバ・サーカス(桜井店)
〒633奈良県桜井市大字吉備542-1【トステムビバ桜井店内ゲームコーナー】

●メルヘンランド(可部店)
〒731-02広島県広島市安佐北区可部5-11-17【マルショク可部店ゲームコーナー】

シークレットファイルNEWS

発刊以来、大好評をいただいているシークレットファイル。只今〈MSH VS. ストリートファイター〉を準備中です!!

1997年度 会員募集中!!
ただいま、カプコンのオフィシャルファンクラブ<カプコンフレンドリークラブ>の会員を超募集中です。この機会にぜひキミもいろいろな特典や情報をゲットしよう!! 入会お申し込み・お問い合わせは→TEL:06(948)0555まで!!お待ちしております。

●好評稼働中!!● CAPCOM FAX 通信 FAX: 03-5950-4820 最新ソフト、攻略テクニック、イベント情報など知りたい情報満載!!24時間いつでも引き出せます。
<カプコンホームページ(インターネット)> http://www.capcom.co.jp/


CAPCOM
VAMPIRE SAVIOR
The Lord of Vampire
TM
ヴァンパイア セイヴァー
© CAPCOM CO., LTD. 1997 ALL RIGHTS RESERVED.
ロックマンは10周年!
これからもよろしく!!
QSOUND
QSound technology is protected by U.S. patent Nos. 5,105,462 and 5,208,860 and numerous foreign patents. QSound, Virtual Audio and the QSound logo are trademarks of QSound Labs, Inc.
Qサウンド®はQサウンドラブズ社の登録商標です。
CPS II
第22弾
Jedah
Lilith

ゲーメスト
July 7.15 1997
No.197
平成9年7月15日発行(毎月2回、15日、30日発行)
第12巻第11号通巻197号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可
発行人●加藤 博 編集人●高橋己代子
発行●株式会社新声社 〒101 東京都千代田区神田神保町1-26☎03(3293)9321
特別定価560円 本体533円 送料140円



雑誌22443-7/15 ©SHINSEISHA 1997 Printed in Japan
T1122443070569